

mit AMIGA GAMES 7/96

Schweiz sfr 19,80 Belgien bfr 450,- Luxemburg Lfr 450,-
Niederlande hfl 23,- Dänemark dkr 78,- Österreich öS 145,-
Griechenland DR 3.000 Spanien Pta 1.700

COMPUTEC VERLAG

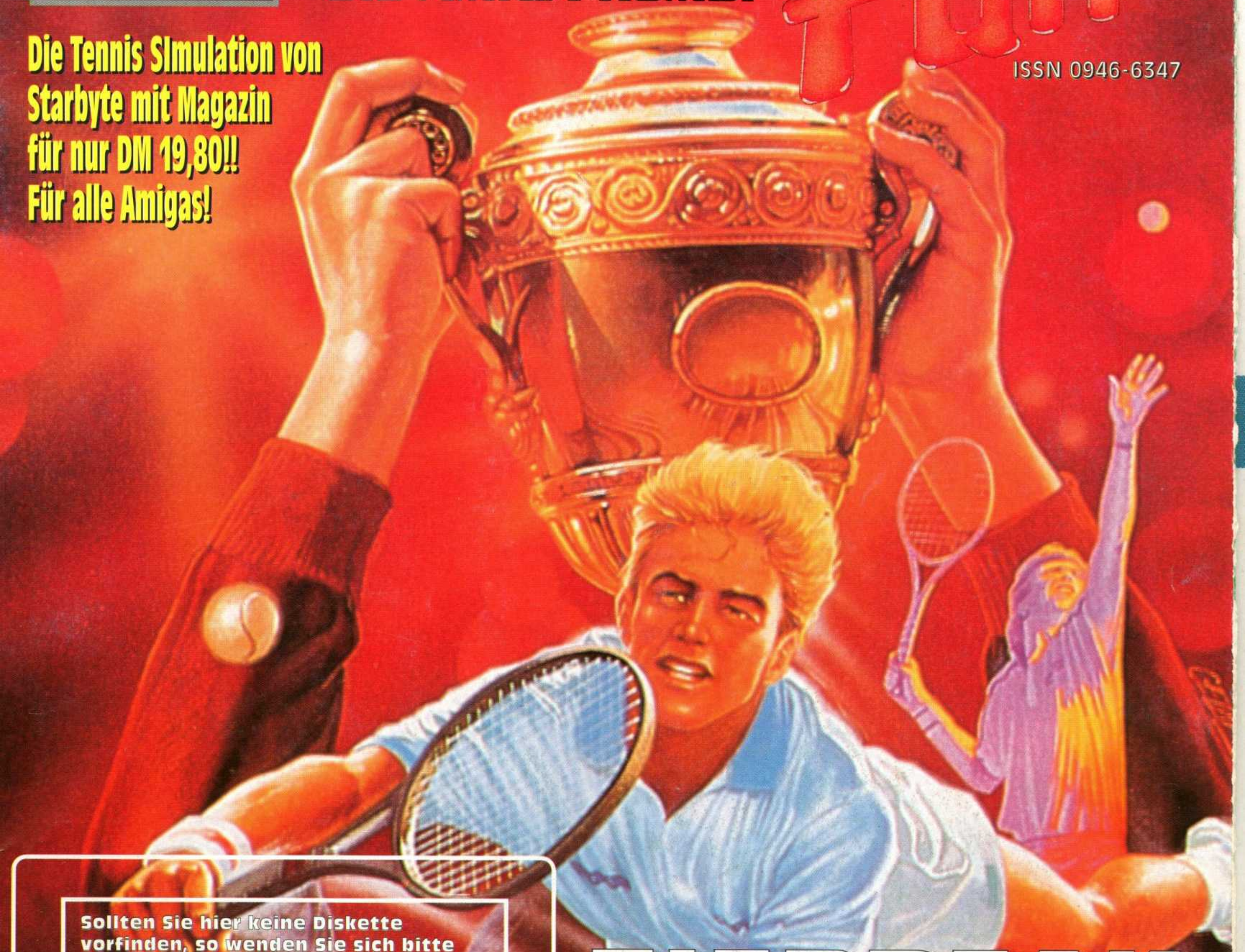
Ausgabe 7/96
DM 19,80

AMIGA Fun

DIE AMIGA KOMBI

ISSN 0946-6347

Die Tennis Simulation von Starbyte mit Magazin für nur DM 19,80!! Für alle Amigas!



Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

ASTAT MEDIA GmbH
Reklamationen Amiga Kombi
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

TIEBREAK

Die ultimative Tenniserfahrung!

Tolle Grafik und eine saubere Präsentation sind nicht alles bei einer Tennis-Simulation. Tiebreak bietet mehr! Realität, Nervenkitzel, präzise Steuerung, alle Tennistechniken, Weltranglisten- sowie Privatturniere. Spielen Sie auf Rasen, Asche oder in der Halle. Wählen Sie Ihre Schläger und Ihren Partner.
Unterstützt von Grafik und Sound-Effekten im Fernsehstil bringt Ihnen Tiebreak das Tennisfieber nach Hause.

TIEBREAK

Ladeanweisung
Schalten Sie Ihren Computer an und legen Sie die Tie Break Diskette in Ihr internes Laufwerk. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

Tennisregeln
Tennis wird als Einzelspiel (einer gegen einen) oder Doppelspiel (zwei gegen zwei) auf einem relativ großen Feld gespielt. Die Spielerparteien versuchen, mit Hilfe von Schlägern einen Ball über ein Netz zu spielen. Ziel dieses Ballwechsels ist es, den Gegner den Regeln entsprechend so auszuspielen, daß er nur fehlerhaft oder gar nicht den Ball zurückschlagen kann.

Der Platz
Das Spielfeld bildet ein Rechteck, das in der Mitte von einem Netz getrennt wird. Die Linien, die das Spielfeld an seinen Schmalseiten begrenzen, heißen Grundlinien. Auf beiden Seiten parallel zum Netz befinden sich die Aufschlag- oder auch T-Linien, die mit den Seitenlinien das Aufschlagfeld bilden. Die äußeren Seitenlinien bilden das Feld zum Doppel. Das Aufschlagfeld wird mittig, senkrecht von einer Linie geteilt. So ergeben sich die Aufschlagfelder für die jeweiligen Seiten.

Hier nun Informationen zu den verschiedenen Untergründen:

Rasen:	Der schnellste Belag.
Hallen-Teppich:	Fast so schnell wie Rasen.
Asche:	Ein mittelschneller Untergrund.
Hartplatz:	Der langsamste Belag.

Spielablauf - Aufschlag
Es gibt beim Tennis immer einen Aufschläger und einen Rückschläger. Der Aufschläger beginnt seinen Aufschlag immer auf der rechten Hälfte von sich aus gesehen. Dabei steht er im vorgeschriebenen Aufschlagraum. Der Rückschläger befindet sich im Rückschlagraum. Der Aufschlag wird immer von der Grundlinie aus geschlagen. Hierbei muß der Ball von dem Aufschläger mit der freien Hand in die Luft geworfen werden und mit dem Schläger geschlagen werden, bevor der Ball den Boden berührt. Im Augenblick der Berührung des Schlägers mit dem Ball gilt der Aufschlag als durchgeführt. Der Ball muß das Netz überfliegen und innerhalb des schräg gegenüberliegenden Aufschlagfeldes aufkommen. Die Linien werden hier mit eingeschlossen.

Aufschlagswiederholung - Second Service
Der Aufschlag wird wiederholt, wenn:
a) der Ball das Netz berührt, aber sonst richtig fällt
b) der Ball ins Aus geht
c) der Aufschlag getätigt wird, bevor der Rückschläger bereit ist
d) der Aufschlag nicht regelgemäß ausgeführt wird
e) der Ball vor dem Auftícken einen Gegenstand der ständigen Einrichtungen berührt.

Wird der zweite Aufschlag wieder verschlagen, gibt es einen Punkt für den Rückschläger.

Wechsel der Aufschlagseite
Der Aufschläger beginnt in jedem Spiel rechts von der Mitte seines Spielfeldes und wechselt bei jedem Punkt die Seite. Er schlägt also abwechselnd von rechts und links ins diagonal gegenüberliegende Aufschlagfeld auf.

Nach jedem Spiel eines Matches wechselt das Aufschlagrecht. Der Aufschläger wird jetzt zum Rückschläger und der Rückschläger zum Aufschläger (und umgekehrt). Bei jedem ungeraden Spielstand innerhalb des jeweiligen Satzes tauschen die Spieler die Platzhälften.

Ballwechsel
Nach dem Aufschlag beginnt mit dem ersten Rückschlag (Return) das Spiel. Der Ball darf nur einmal aufspringen. Er kann aber auch aus der Luft geschlagen werden. Er darf das Netz berühren und zählt dann auch als gültig (außer bei dem Aufschlag), wenn er den Körper des Gegners berührt oder dieser den Ball auch außerhalb des Feldes aus der Luft (ohne Bodenberührung des Balles) annimmt. Er ist dann ungültig, wenn er außerhalb des Feldes, also hinter den Linien, aufspringt.

Punktverlust beim Ballwechsel
Punktverlust wird angerechnet, wenn:
- der Aufschlag des Gegners aus der Luft genommen wird
- wenn der Ball den Boden unmittelbar nacheinander zweimal berührt
- wenn der Ball so zurückgeschlagen wird, daß dieser den Boden oder einen Gegenstand der ständigen Einrichtung außerhalb des Feldes trifft.

Zählweise
Gezählt wird in 4 Schritten bis zum Spielgewinn!

15 - 30 - 40 - Punkt

Das Wort „**DEUCE**“ bezeichnet den Punktgleichstand im Spiel (**40:40**). Das Wort „**LOVE**“ bedeutet, daß ein Spieler noch keinen Punkt gemacht hat.

- nach dem 1. Punkt: 15
- nach dem 2. Punkt: 30
- nach dem 3. Punkt: 40
- nach dem 4. Punkt: Spiel

Wenn beide Spieler 3 Punkte haben, aber Einstand besteht, wird der nächste Punkt als „VORTEIL“ oder „ADVANTAGE“ bezeichnet. Das Spiel muß nun so lange weitergespielt werden, bis ein Spieler zwei hintereinander folgende Punkte bei „EINSTAND“ gewinnt. Erst dann hat er das Spiel gewonnen.
Ein Spieler, der zuerst 6 Spiele gewinnt, (mit 2 Spielen Vorsprung, z. B. 6:4; 7:5) hat einen Satz gewonnen. Der Spieler, der zuerst die vereinbarten Gewinnsätze gewinnt, hat das Match gewonnen.

Tie-break
Der Tie-break wird angewendet, wenn es in einem Satz zu dem Spielstand 6:6 kommt. Der Aufschläger schlägt hierbei zuerst von rechts auf. Dann wechselt das Aufschlagrecht, und der Gegner schlägt den nächsten Ball von links auf. Danach von rechts und dann wechselt das Aufschlagrecht wieder. Nach jeweils sechs Punkten werden die Seiten gewechselt. Der Spieler, der zuerst sieben Punkte erreicht, gewinnt den Satz.

Doppelspiel
Beim Doppel gelten zusätzlich die äußeren Linien des Feldes. Die Mannschaften wechseln die Aufschläge personenweise, d. h.

Mannschaft 1: Spieler: A, B
Mannschaft 2: Spieler: C, D
1. Spiel - Aufschlag Spieler A (1)
2. Spiel - Aufschlag Spieler C (2)
3. Spiel - Aufschlag Spieler B (1)
4. Spiel - Aufschlag Spieler D (2) usw.

DAS SPIEL
Nach Erscheinen des Titelbildes lädt der Computer einen kleinen Moment nach. Dann erscheint das Informationsbild, das durch Drücken des linken Joystickknopfes zum Menü führt. Im Menü haben Sie die Wahl zwischen: World Tournament, Tournament, Training.

WORLD TOURNAMENT
Sie nehmen aktiv am Geschehen in der Weltrangliste teil. Alle Spiele tragen zur Veränderung Ihres Ranglistenplatzes bei, da hier der aktuelle Spielstand abgespeichert wird. Durch den Gewinn einzelner Spiele sammeln Sie Punkte für die Rangliste. Ihr Punktestand ist auf der Rangliste ablesbar.
Load Team/New Team: Falls Sie schon in der Rangliste gespielt haben, können Sie mit „Load Team" Ihren alten Spielstand zurückholen. Wollen Sie neu in der Rangliste anfangen oder ein neues Team bestimmen, wählen Sie per Joystick „New Team". Nachdem Sie Ihre Entscheidung getätigt haben, drücken Sie den rechten Joystickknopf.

TOURNAMENT
Dieser Teil erlaubt es, Ihre Turniere unter Freunden zu veranstalten. Hier kämpfen Sie unter sich und gestalten Ihre eigene Rangliste. Alle Spielstände und Turniere sind abspeicherbar, so daß man bei längerer Dauer eines Turniers eine Pause einlegen kann. Laden eines alten Turniers oder Beginn eines neuen.

STEUERN DES SPIELES
Kommen wir nun zum wichtigsten Teil des Spiels. Zunächst einmal sei gesagt, daß Sie den Spieler nicht bewegen müssen, da er sich alleine zum Ball bewegt. In diesem Spiel sind die Joystickrichtungen dafür verwendet worden, um möglichst realistische Schläge wie Top-Spin, Slice, Schmetterball, Volley, Stop und Lob einzuarbeiten. Jeder Schlag ist realistisch berechnet.

Der Aufschlag
Die Richtung des Aufschlages ist nicht zu bestimmen, wohl aber die Länge und der Schnitt.
Joystick nach vorne = Ausholzeit = Länge des Schlages
Joystick vorne, rechts, links = leichter Schnitt

Spiel-Taktik
Zunächst einmal hat man diese Möglichkeit durch eine bestimmte Anzahl von „Trick" - Schlägen.

1. Stop-Ball:
Sie schneiden den Ball so an, daß er beim Aufspringen gebremst und teilweise auch in eine andere Richtung gelenkt werden kann.

2. Top-Spin:
Sie schneiden den Ball so an, daß er beim Aufspringen beschleunigt wird.

3. Lob:
Mit diesem Schlag können Sie Ihren Gegner überspielen, d. h. Sie spielen den Ball so hoch, daß Ihr Gegner nicht mehr oder schlechter herankommt. Dieser Schlag wird meistens dann angewendet, wenn der Gegner am Netz steht oder im vorderen Bereich gerade ungünstig plaziert ist.

4. Schmetterball:
Wie der Name schon sagt, ist der Schmetterball ein kraftvoll aus der Luft gespielter Ball.

Der Netzangriff:
Sie können durch plötzliches Nach-vorn-gehen den Gegner überraschen, da Sie so den ankommenden Ball direkt aus der Luft nehmen können. Das bringt Sie in die Lage, den Ball schnell zu verkürzen und enger an die Seitenlinien zu spielen.

Passierschlag:
Mit dem Passierschlag erwischen Sie den Gegner praktisch auf dem falschen Fuß, d. h. Sie erwischen ihn in der falschen Schlagposition und spielen so an ihm vorbei.

Anmerkung zum Doppel
Doppel ist ein Spiel, das eigentlich noch mehr Übersicht verlangt, da es schneller ist und es hierbei viel leichter zu Mißverständnissen bei der Spiel- und Laufstrategie kommen kann.

Tastaturbelegung:
P - pausiert das Spiel.
Q - beendet das Spiel. Der Ausgang des Spiels wird nach den bis dahin gespielten Leistungen berechnet.
Z - verlangsamt die Geschwindigkeit des Spiels.

Bitte ausreichend frankieren!

ASTAT MEDIA GmbH
– Reklamationen Computec Verlag –
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

Garantie AMIGA Games Kombi 7/96

Umtausch defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon und eine kurze Fehlerbeschreibung!

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

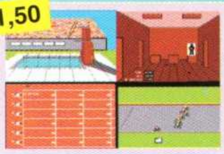
....
Name, Vorname

....
Straße, Hausnummer

....
PLZ, Wohnort

Unglaublich: Spiele & Anwender ab 1,50 DM

Die besten Neuerscheinungen mit 100% Qualität zu einem echten Taschengeldpreis

1,50

Sommerspiele Brandneue Olympische Sommerspiele mit Turmspringen, Sportschießen im Übungsraum, Sprinten und Fahrradfahren. Ein wirklich gelungenes neues Sportspiel für jedermann. **Nr. 200**

5,00

Commodore-Amiga The Game Retten Sie den Amiga vor seinem endgültigen Untergang. Kämpfen Sie gegen den Atari. Wir wollen alle, daß die Amiga-Produktion noch weiter gesteigert wird. **Nr. 217**

5,00

Titanic Bereiten Sie die Bergung des Schiffs vor. Betreten Sie durch das Loch an der Seite das Schiff. Feine 3D-Echtzeitgrafik. Erkunden Sie alle Decks und Schätze. Ein Top-Adventure. **Nr. 218**

1,50

World Adress Die wohl beste und komfortabelste Adress-Verwaltung für den Amiga. Über 42 Pull-Down-Menüs und Iconsteuerung. Deutsche Online-Hilfe und Bilder-Einbau-Funktion. **Nr. 201**

5,00

Balder´s Grove Ein interessanter Boulder Dash Clone, der viele Abenteuer und Gefahren bietet. Schlangen, Hexen und Grabsteine bilden böse Gefahren. 40 tolle Level. Mit Leveleditor. Ab OS2.0 **Nr. 219**

5,00

Mov´em Ein Roboter räumt auf. Doch so einfach ist das gar nicht. Ein Spiel mit einer Prise Weltraum, High Tech und Knobelspaß. Wirklich prima Grafik. Mit Level-Editor. Top-Preis. **Nr. 220**

5,00

Die Schlagzeile Ein völlig blödsinniges Spiel. Da haben die Redakteure doch etwas durcheinander geworfen. Jeden Tag neue Schlagzeile. Ein humorvolles Spiel ab 6 Jahre geeignet. **Nr. 221**

9,90

Pioneers Erleben Sie das Leben in ferner Zukunft. 1-4 Spieler regieren, planen, handeln und kämpfen. Sehr viele traumhafte Grafiken, tolle Soundeffekte. Ein unglaubliches Spiel. *3 Disks* **Nr. 307**

9,90

Monaco Sie sind live beim Start in Monaco dabei. Eines der schnellsten Autorennen. Normal /Arcade-Game-Modus. Sie müssen auch auf Unfälle achten und auch mal eine Vollbremsung in Kauf nehmen. **Nr. 308**

19,00

Star Trek Set Verschiedene Spiele. Steuern Sie Raumschiff Enterprise durch die Weiten des Universums. Tolle TV-Grafik und echte Videofilm-Ausschnitte. 5 Disketten-Set **Nr. 342**

Happy Future Software

Mallander Computer GmbH
Bärendorfstr. 24 B
46395 Bocholt
Tel: 02871 / 18 67 27
Fax: 02871 / 1866 260

Kostenlosen Katalog anfordern
Spiele-Abo Möglichkeit
Händleranfragen willkommen
Mindestbestellwert: 10,- DM

- Höchste Aktualität
- Alles Vollversionen
- Lauffähig auf allen Amigas ab 1 MB Ram, soweit nicht gesondert angegeben.
- Unschlagbares Preis / Leistungs-Verhältnis

Versandkosten:
Bar-Vorkasse: 2,- DM
Scheck-Vorkasse: 6,- DM
Nachnahme: 10,- DM
Ausland NUR Vorkasse:
Bar: 2,- DM Scheck: 6,- DM

Jedes Spiel nur 5,- DM

210 Frühlingsspiele Mal etwas ganz neues: Olympische Spiele im Frühling mit Schwimmen, Schießen, Gymnastik und Bogenschießen.
211 The Aliens are coming at 11.11.1995 Sie kommen von Oben und Sie müssen blitzschnell reagieren, was der Laser hält.
212 Cluedo Endlich gibt es das bekannte Spiel als Computerumsetzung.
213 Cybernetix ´95 Das absolute Ballergame im Space. Sauberes Scrolling, Felsensprengung, feindliche Raumschiffe. Ein Ballerhit!
214 Gefahr Boulder Ein art Boulder Dash, in dem man schneller erledigt ist, als man es sich je erhoffen würde. Knifflig & Schnell.
215 Kampf im All Eines der actionreichsten Super-Ballerspiele. Ballern Sie ganze Raumschiff-Flotten ab und sammeln Sie Extras.
216 Operation Meteor Sie bewegen sich völlig frei in einer 3D-Welt. Warum liegt mitten im Garten eine Laserpistole? Warum befindet sich im Keller der Zugang zu einer neuen Welt?

Jedes Spiel nur 5,- DM - wenn nicht anders angegeben -

224 **International Cricket II** Ein wunderbares Spiel direkt aus den USA eingeflogen. Sportfans müssen dieses Spiel haben.
202 **Star Warrior** Ein galaktisches Kampfspiel für 2 Spieler. Erobern Sie alle gegnerische Planeten. Der wahre Preis: 1,50
225 **Schiffe versenken** 1-4 Spieler, 9 Schiffe und U-Boote. Gute grafische Darstellung. Vernünftige Computerumsetzung.
226 **Master Blaster** Zeitbombe zünden, abhauen, und durch die gesprengte Mauer durch, Extras sammeln ... und weiter ...
203 **Brain Shave** Buntes Steinchen sucht Vermittler, der Ihn zu seinesgleichen schiebt. Doch die Gravitation kommt... 1,50
227 **40 Thieves** Ein ganz neues Solitärkartenspiel, bei dem 2 volle Sätze Karten in richtiger Reihenfolge gestapelt werden.
228 **Rock Slide** Ein harter Test für das Reaktionsvermögen. Ein abgewandelter Mix zwischen Tetris und 4 Gewinnt.
309 **Cyber Man** Raketenantrieb auf den Rücken geschnallt ... und los geht´s. Sagenhaftes Actionspiel mit Real-Effekt 9,90
229 **Riesen Poker** Endlich mal ein Pokerspiel mit echten großen Spielkarten auf dem Bildschirm. Incl. Spielhölle Pro.
230 **T-Racer** Ein Ballergame mit einer Grafik, die von der Qualität her echten Spielhallen-Games sehr nahe kommt.
231 **Step 5** Prima Tetris-Spiel. Die tolle 256-Farb-Grafik ist so perfekt, daß das Spiel nur mit AGA-Chips und OS3.0 läuft.
310 **Karate Champ** Tolles Karatespiel mit sinnlicher fernöstlicher Musik, tollen Kampfschreien und Haifischen. 9,90
232 **Blinden Simulator** Es gibt schon verrückte Spielideen. Bei diesem Spiel brauchen Sie eher Ihr Gehör als Ihre Augen.
233 **Amiga Mühle** Altbekanntes Spiel für den Amiga als tolle Computerumsetzung.
234 **Kreuzwort Plus** 90 ganz neue Kreuzworträtsel mit weit über 4000 verschiedenen Fragen.
235 **Verzweifelter Kampf** Jagen Sie Ihren letzten Gleiter durch den Dschungel der Wildnis. Doch es kommen Probleme auf.
311 **Duell im All** Im Jahre 4093 müssen Sie in 25 verschiedenen Weltraumlandschaften gegeneinander antreten. 2 Disks 9,90
312 **Batman** Er ist wieder da. Batman kämpft sich fliegend über die Stadt und wird von allen Seiten angegriffen. 9,90
236 **Poing III** Es kommen sehr, sehr viele neue Levels auf Sie zu. Tolles Break-Out. Schläger, Ball, Mauer und Geschick.
237 **Space Tris** Ne, ne, kein Tetris-Spiel. Kluges Anordnen von saftigen Kugeln ist hier angesagt. Aber die Muster einhalten!
238 **Kombat+** Interessantes Panzerspiel mit Sandwällen, versteckten Mauern und Gräben.
313 **Godzilla** Angriffe von allen Seiten muß Godzilla aushalten. 9,90
343 **Finde den Mörder** Klären Sie dieses Verbrechen auf. **3 Disketten** mit vielen Fotos. 19,00
239 **Meltdown** 1-4 Spieler streiten sich um die besten Plätze für Ihre Atome. Wenn 3 Atome, dann Peng und Nachbar weg.
240 **Dark Castle** Deutsches Adventure: Befreien Sie Ihre Geliebte aus dem dunklen Verlies des düsteren Gemäuers.
314 **Commando Raid** Hubschrauberflug unter der Erde wie bei Fort Apocalypse (C64). Laserwände / Benzintanks. 9,90
241 **Meister Schach ´95** Das wohl beste Amiga-Schach. Mit Lernmodus, versch. Spielmodi und vielen Sonderfunktionen.
315 **Hyper Drive** 1 oder 2 Spieler sausen mit einem Höllentempo durch verzwickte Labyrinthe. Nur nirgends anecken. 9,90
344 **Bertie, Electrek, BombClear, Deathbringers** 4er-Spielepack: Baller-Action, Knobelspaß, Schaltkreise regeln... 19,00
242 **Cave Runner II** Graben Sie die Schätze aus der Erde aus. Doch achten Sie auf einstürzende Felsen und Ungeziefer.
243 **Puzzler** 10 wirklich wunderschöne Bilder werden völlig zerhackt. Puzzeln Sie die Bilder wieder zusammen.
316 **King Kong** Der Riese kämpft sich leidvoll durch die kleinen Straßen der Menschheit. Tolle Grafik & echte Sounds. 9,90
244 **Fang Ihn** Lustiges Spiel in einem Labyrinth, daß man direkt durch Drehtüren für den Verfolger ändern kann.
245 **Mini Gräber** Graben Sie mit möglichst kurzem Weg alle Edelsteine aus, ohne auf die ekligen Spinnen zu treten.
246 **Amiga Scrabble ´95** Mit gesprochener Kommentierung, 2-4 Spieler-Modus. Testen Sie Ihr Wort-Kombinations-Vermögen.
317 **Ghost Ship** Im letzten Funkspruch meldete die Besatzung ein Ufo und seltsame Kräfte. 3D-Echtgrafik-Adventure 9,90
318 **Glückspuzzle** Ausgesprochen gutes und lustiges Verschiebepuzzle besonders für Kinder geeignet. 2 Disks 9,90
247 **Backgammon Deluxe** Äußerst luxuriöses Spiel für hohe Ansprüche. Tolle Umsetzung mit wahren Moment-Fotos.
319 **Teddy Fischi** Plattformspiel unter und über Wasser mit Fischen und Teddys als Feinde. Lustig für Kinder ab 4. 9,90
320 **Der Wandelmann** Bauen Sie aus verschiedenen Körperteilen vorgegebene lustige Figuren nach. Spaß-Garantie für Kinder. 9,90
321 **Space Battle** 3D-Ballerorgie für 1-2 Spieler. Schnelle 3D-Grafik im Weltall mit tollen Soundeffekten. Lohnenswert! 9,90
248 **Reflection** 2 Spieler müssen durch Ihre Schläger den Ball immer im super 3D-Spielfeld halten. Reaktionsspiel.
249 **Dschungel Live** Überlebenskampf im Urwald. Übergroße Gorillas greifen an. Aber Sie haben ja eine Flinte mit dabei.
322 **Der Rasenmäher Mann** Die absolut brutale Gartenvernichtung. Lustig; gesprochene lustige Kommentare... 9,90
250 **Pipilini** Ein bau-gegen-die-zeit Spiel. Aus 15 verschiedenen Rohrteilen eine Wasserleitung bauen. Mit Editor.
251 **Slickball II** Ein futuristisches Ballspiel als Kombination zwischen Breakout und Flipper. Lustige Geräusche und Anims.
252 **Big Willi** Allerlustigstes Jumpi-Runni-Spiel mit bunter Kindergartengrafik. Lustige Tiere als Feinde.
323 **Nano Fly** Microtechnologie ist Out! Nanotechnologie ist die Zukunft. Die Nano-Fliege wird in ein System zum Zerstören von virenverseuchten Disketten eingeschleust. Allerlei tricksige Hindernisse können mit Wurfbomben abgewehrt werden. 9,90
253 **Great Gold Raid** Die jagd nach Goldstücken. Unschöne Insekten stören jedoch. Doch Sie können sich verstecken.
324 **Puc Man** Tolle Soundeffekte, viele Welten wie Dinowelt..., Spielfelder viele Bildschirme groß, weiches Scrolling... 9,90

Wahnsinns Anwendersoftware

300 Backup Set 2 sichere Programme, um die Daten Ihrer Festplatte zu sichern. HD-Disks & Datenkompression. 9,90 DM
340 A500 Emulator / Relokick 1.3 Es ist so weit. Millionen User haben gewartet. Mit Relokick 1.3 können Sie softwaremäßig einen A600, A1200, A4000 in einen A500 umwandeln. So läuft fast alle ältere Software auf Ihrem Computer. Incl. Degrader, Fake Mem, Kick 1.4 für weitere Möglichkeiten. 19,00 DM
301 Bildschirmschoner Die besten Schoner wie Super Dark (über 50 Effekte) oder Blitz Blank, dem Alleskönner. 9,90 DM
302 Textset Pro Der Preiswahnsinn. Textverarbeitung mit über 80 Pull-Down-Menüs plus 300 fertige Musterbriefe. 9,90 DM
303 PC-Emulator-Pack Verschiedene Emulatoren und Konverter machen den Amiga zum PC! 2 Disketten! Top! 9,90 DM
360 MS-Dos-Programme Riesen Paket von PC-Programmen für den PC-Emulator-Pack. Spiele & Anwender aller Art. 29,00 DM
304 Speedup Set Sie erhalten ein breites Feld an Programmen, die Ihre Festplatte / Laufwerk um ein Vielfaches beschleunigen. Beachten Sie bei Festplattenbeschleuniger folgendes: Erst Preise vergleichen, dann kaufen... Ab Kick 2.0 *3 Disketten* 9,90 DM
361 Workbench-Tools Wahnsinnshilfen für die Workbench: Magic WB, Magic Menü, Tool Manager, WB Action, Icons, Browser II und zahlreiche weitere Programme. Die Workbench-Fenster werden ab sofort völlig neu aussehen und Sie können z.B. Dateien per Mausklick kopieren und bearbeiten. Sie erhalten sagenhafte **8 randvolle Disketten** für nur 29,00 DM! Ein unschlagbares Preis-Leistung-Verhältnis !!! Der Komplettpreis: 29,00 DM
341 Astronomie Set Die Riesensammlung rund ums Weltall, Planeten und Raumfahrt. Beispielprogramme: Das Solarsystem, Weltdatenbank, Gravity, Star Chart, Moon Tool, Planetarium, Orbit, Planeten des Universums, Weltenbauer und zahlreiche weitere Programme. Ein wirklich faszinierendes Programmpaket, daß alle Menschen interessieren sollte. 5 Disketten... 19,00 DM
305 Englisch komplett Ein Programmpaket, mit dem Sie sowohl die englische Sprache durch diverse Lern- und Vokabelprogramme erlernen können als auch englische Wörter, Sätze und Texte in die deutsch Sprache übersetzen können. Beispiele: Lesson One, Vokabel Pauker, Vokabel Professional, Englisch Genie, Wörterbuch, und so weiter... 3 Disketten 9,90 DM
222 Professional File System Vergessen Sie Ihr altes Amiga-File-System und installieren Sie das Professional File System. Dann können Programme bis zu 20 mal schneller geladen werden. Auch werden sämtliche Diskettenzugriffe wesentlich beschleunigt. Das ganze System gibt es zum absoluten Schlagerpreis von 5,00 DM
306 Das Platzwunder Dieses Programm erlaubt eine ganz neuartige Formatierung von Datenträgern. Ab sofort können Sie auf normale DD-Disketten über 100 KB mehr Daten und auf HD-Disketten über 500 KB mehr Daten Schreiben. Aus 880K wird 984K und aus 1,44 MB wird 1,86 MB. Ab Kickstart 2.0 9,90 DM
223 Assembler Kurs Ein äußerst ausführlicher Kurs, der sauber in verschiedene Kurse eingeteilt ist. Werden Sie innerhalb von 3 Monaten zum professionellen Programmierer. 5,00 DM



AROUND THE WORLD

Willkommen mitten im Sommerloch! Präsentiert sich dem gewöhnlichen Spieleredakteur während dieser Jahreszeit normalerweise eine ausgedehnte Informationsflaute, beugten wir dem Materialengpaß vor und gingen auf Reisen!

Gleich zwei verschiedene, hochinteressante Reportagen brachten unsere Redakteure von ihrer Dienstreise zurück! Zum einen können wir Euch einen exklusiven Bericht zu The Chaos Engine 2 präsentieren, der mit einem Interview mit den legendären Bitmap Bros. glänzen kann. Sie begründen, wieso der Amiga als Action-Maschine nach wie vor dem PC eine Nasenlänge voraus ist.
Aus dem sommerlichen Italien erreichte uns eine weitere Exklusiv-Reportage, die vor allem Rennspielfans aufhorchen lassen müßte. Top-Programmierer Fabio Bizzetti stand uns Rede und Antwort und verriet, welche Pläne er in Zukunft hat.
Der Reisedrang endete aber nicht in Italien, selbst bis nach Los Angeles drangen unsere Spiele-Experten vor. Auf der E3, immerhin der weltgrößten Messe für Video- und Computerspiele, gab es aber rein gar nichts, was den Amiga-User erfreuen könnte. Sega, Nintendo, Sony und die PC-Welt dominierten das Messegeschehen, einen getürkten Messebericht mit Pseudo-News wollen wir Euch nicht antun.
Anfang Juni stand schließlich die letzte Reise an. Ein Besuch bei U.S.Gold und Core Design brachte zwar allerhand Neuigkeiten für Konsolenfans zutage, für die Amiga-Maschinen ist derzeit aber leider gar nichts in der Mache.
Amiga-User müssen deswegen aber noch lange nicht Trübsal blasen, denn VIScorp, der künftige Eigentümer von Amiga Technologies, zeigt sich außerordentlich aktiv und hat bereits Kontakt mit den Softwarepublishern aufgenommen, welche für die kommende Amiga-Generation zurückgewonnen werden sollen. Der Amiga Walker wird zwar definitiv nicht mehr dieses Jahr erscheinen, allerdings vergibt VIScorp Lizenzen für die gesamte Amiga-Reihe, wer also beispielsweise einen Amiga 1200 mit schnellerem Prozessor fertigen will, braucht sich nur mit VIScorp über einen Lizenzierung zu einigen.

Abschließend noch ein paar Worte zur vorliegenden Ausgabe. Die Tests zu Sensible World of Soccer Euro ´96, Total Football, Samba Partie und Wembley Int. Soccer kommen gerade noch rechtzeitig zum Endspiel der Fußball-EM, zeitlose Unterhaltung bieten die Film-Simulation Der Produzent und das Geschicklichkeitsspiel Humans 3: Evolution. Viel Spaß!

Hans Ippisch
Hans Ippisch
Leitender Redakteur

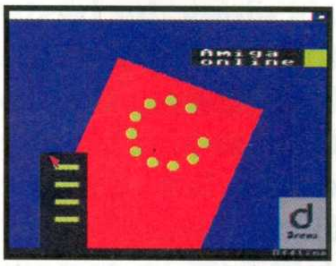
COVERDISK

World Golf & Amiga Online

Diesen Monat können wir gleich zwei Programme auf der Coverdisk präsentieren. Zum einen haben wir ein exklusives Demo von World Golf mit 9 Löchern für 1 bis 4 Spieler, zum anderen Amiga Online, das allen Amiga-Usern den Weg zu T-Online öffnet.
Weitere Infos auf Seite 72!



Bis zu vier Spieler dürfen in World Golf antreten.



T-Online mit dem Amiga? Amiga Online macht´s möglich!

COVER CD-ROM

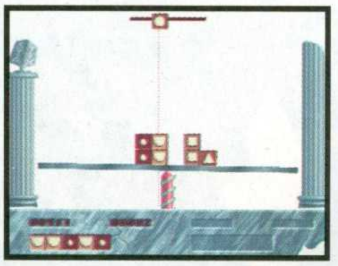
Mehr Software denn je! 4 Vollversionen, 17 spielbare Demos, 51 PD-Spiele, 4 Anwenderdemos, 100 PD-Utilities, das NoCover-Diskmagazin, Leser-Werke und vieles mehr!
Der komplette Inhalt ab Seite 74!



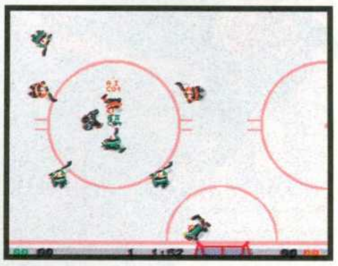
Reflexity



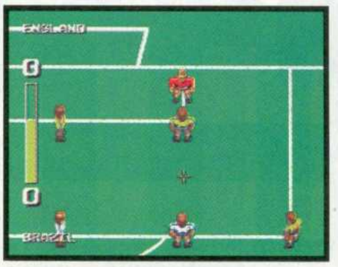
Amber



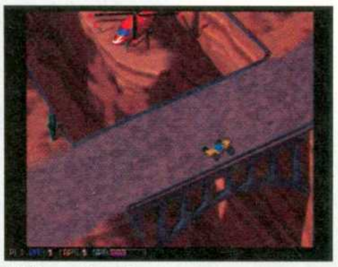
Statix



Cross Check



Empire Soccer



Wheelspin

INHALT

Die Bitmap Bros. gelten nicht umsonst als eines der besten Programmierteams aller Zeiten. Spiele wie Speedball, Xenon, Cadaver oder Magic Pocket sind noch heute Referenzprodukte. Das meistverkaufte Bitmap Bros.-Spiel, The Chaos Engine, wird nun endlich fortgesetzt, und wir haben die Exklusiv-Reportage dazu!



8

INHALT 7/96

RUBRIKEN

SERVICE

CHARTS

LESERBRIEFE

USERBOX

SPECIALS

GAMES

A500 & A1200

CD-ROM

SPIELETIPS

TIPS & TRICKS

KOMPLETTLÖSUNG

BITMAP BROS INTERVIEW



Daß der Amiga im Action-Bereich noch immer neue Maßstäbe setzen kann, wollen die legendären Bitmap Bros. mit der Fortsetzung ihres Action-Klassikers beweisen. Wir trafen uns mit ihnen in London zum Exklusiv-Interview!

8

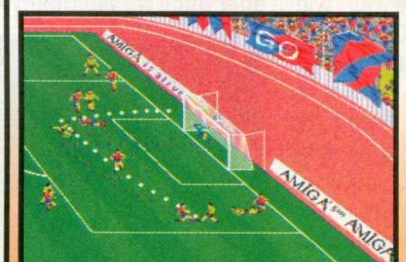
VIRTUAL KARTING DELUXE



Fabio Bizzetti ist zurück! Wir trafen uns mit dem italienischen Programmierer-Guru zum Exklusiv-Interview und warfen einen Blick auf die Deluxe-Version seines Rennspektakels. Tolle Bilder und heiße Infos warten!

14

SAMBA PARTIE



Jo Seitz und seine Crew wollen unter ihrem Labelnamen Sayonara Software den Klassiker Sensible World of Soccer vom Thron stoßen! Wir unterzogen ihr Meisterwerk dem Härtetest und verglichen es mit der Euro ´96-Version von Sensible Soccer.

24

DER PRODUZENT



Kamera läuft! Nach Hollywood Pictures handelt mit Der Produzent bereits das zweite Programm vom ruhmreichen Filmbusiness. Ob das neue Werk von Silver Style die hochgesteckten Erwartungen erfüllt, kann auch Oliver Preißner verraten.

30

WEMBLEY INT. SOCCER



Neben Samba Partie, Sensible World of Soccer Euro ´96 und Total Football stellt sich in dieser Ausgabe mit Wembley Soccer von Audiogenic bereits das vierte Fußballspiel zum Test. Wie schneidet es im Duell mit der Konkurrenz ab?

28

Die Pläne von Bill Buck

VISCORP PACKT AUS!

Was hat VIScorp mit dem Amiga vor? Das Rätselraten wurde am 19. Mai ´96 in Toulouse beendet, als William ´Bill´ Buck vor die Presse trat und wohl alle offenen Fragen beantwortete. Wir sagen Euch, wie die Situation wirklich ist.



Das staubsaugerähnliche Design ist zwar innovativ, sorgte aber auch für allerhand Witze im Internet.



Alle, die bei AT behauptet haben, daß der Walker vor Weihnachten kommt, arbeiten nicht mehr bei dieser Firma.

Um diesen Bericht nicht allzusehr ausufern lassen, haben wir uns dazu entschlossen, die wichtigsten Zitate der zweieinhalb Seiten umfassende Reden von VIScorp-CEO William ´Bill´ Buck abzudrucken. Alles andere war entweder schon bekannt oder kann getrost unter der Rubrik ´Allgemeine Statements´ abgelegt werden.

Bill Buck: ´Was wir heute hier vorhaben, ist, Ihnen unsere Strategie offenzulegen..... Laßt uns zuerst über die Amiga-Transaktion reden. Bill Buck und Helmut Jost haben einen Deal gemacht. Er basiert auf Vertrauen, einem Handschlag und wahrscheinlich auf diesem Papier, wenn er durchgeführt wird. Bis jetzt wurde der Deal noch nicht abgeschlossen, wenn er es ist, wird VIScorp der Eigentümer von Amiga Technolgies sein. Das zweite, was ich sagen möchte, ist, daß VIScorp der Zukunft des Amigas verpflichtet ist. Wir glauben an den Amiga, weil wir denken, daß dieser Computer eine vernünftige Alternative auf dem Markt ist, und wir sind überzeugt davon, daß der Amiga einen profitablen Geschäftsbereich ermöglicht. Wir glauben, daß dies einige Veränderungen nach sich zieht. Wir müssen die guten Dinge der Vergangenheit verstärken und die Dinge hinter uns lassen, mit denen nicht alle einverstanden waren. Gewiß, wir glauben an das Operating System, und deswegen haben wir es auch im Dezember letzten Jahres lizenziert. Es ist unserer Meinung nach das einzige Multimedia- und Multitasking-System überhaupt.

Das zweite, an das wir glauben, sind Sie! Wir glauben an die User-Gemeinschaft. Ohne sie wäre der Amiga nur wie jeder andere Computer. Während der Amiga Show in London baten wir um ihre Ideen, und am Ende waren wir absolut begeistert, wie viele Vorschläge bei uns eintrafen. Was wir festgestellt haben, ist, daß es für den Amiga eine Zukunft gibt, die absolut nicht bezweifelt werden kann. Der erste Schritt, den wir hin zu dieser Gemeinschaft machen, ist, daß wir zuhören. Wir glauben, daß wir dadurch sehr viele wichtige Informationen bekommen, Wir haben eine klare Vision davon, was wir in der Zukunft machen wollen, und wir glauben, daß sich diese Vision erfüllen wird. Lassen Sie mich sagen, daß wir glauben, daß 1997 mehr Amigas als je zuvor verkauft werden. Die meisten davon werden unsere Amigas sein. Es wird nicht passieren, weil es ´Klein-VIScorp´ macht, sondern weil große Firmen sich dazu entschließen, diese Technologie zu lizenzieren und sie in ihre Produkte einbauen werden. In den nächsten Wochen wird es von uns eine große Ankündigung geben, die besagt, daß eine große Firma TV-Sets herstellen wird. Ich könnte Ihnen nun sagen, daß es einen Walker vor Weihnachten geben wird. Ich glaube es aber nicht. Vielleicht gibt es eine andere Firma, die sagt: Das ist eine gute Idee! Wir werden auch keinen PowerPC für Weihnachten fertig haben. Wir müssen etwas tun, wir haben die Teile und die Hardware, die das OS ausnutzen kann. Wir müssen es nur den richtigen Leuten zeigen. Alle, die bei AT behauptet haben, daß der Walker vor Weihnachten kommt, arbeiten nicht mehr bei dieser Firma. Also, was tun wir für den Amiga? Im vierten Quartal wird es ein neues Amiga OS geben. Wir haben mit DEC über den Alpha Chip gesprochen, der auf 300 MHz getaktet ist. Wir glauben, daß dies der richtige Weg ist, um einen Schub zu erzeugen. Ich glaube, daß wir damit arbeiten werden und es Mitte 1997 ein Produkt geben wird. Wir werden aber auch Low-End-Produkte haben. Unsere Produkte sind fertig. Wir glauben auch, daß wir den Amiga 1200 verbessern können.“ So weit die ambitionierten Pläne von VIScorp.

■ **Hans Ippisch**

Die Bitmap Bros im Exklusiv-Interview

THE CHAOS ENGINE 2

Die Bitmap Bros gehören nicht nur zu den bekanntesten Amiga-Entwicklern, sie sind wohl auch die sorgfältigsten Programmierer weit und breit. Niemand nimmt sich mehr Zeit und verpaßt mehr Veröffentlichungstermine als die englischen Kultprogrammierer. Wir haben sie in ihrem Domizil im Herzen von London besucht, um mehr über den Nachfolger von Chaos Engine und die Zukunft des Amiga zu erfahren.

Der Amiga-Markt war in letzter Zeit drastischen Veränderungen unterworfen - echte Top-Spiele mußte man mit der Lupe suchen, und nur eine Handvoll wichtiger Software-Firmen unterstützt das Format auch weiterhin. Es ist schwer zu sagen, wo die Gründe für diese Entwicklung liegen - sicher ist allerdings, daß die Amiga-Entwickler geschlafen haben, während der Rest der Industrie zu neuen Ufern aufgebrochen ist. Das klingt vielleicht ein wenig pessimistisch, aber die Verantwortlichen bei Amiga Technologies steckten nur zu gerne den Kopf in den Sand. Inzwischen wurden neue und leistungsfähigere Konsolen entwickelt, die den Amiga zusammen mit den immer schnelleren und preiswerteren PC-Prozessoren zunehmend in die Enge trieben. Aufgrund der schwindenden Nachfrage haben immer weniger Einzelhändler den Amiga und die dazugehörige Peripherie im Sortiment,





Die größte Neuerung von The Chaos Engine ist der motivierende 2-Spieler-Splitscreen-Modus mit flinkem Scrolling.



Wie gehabt darf man sich vor Beginn des Gefechtes einen der unterschiedlichen Charaktere auswählen.

und in den verbleibenden Amiga-Shops steigen folglich die Preise. Dies wiederum schreckt potentielle Käufer ab, da der Amiga preislich mit den anderen Systemen einfach nicht mehr konkurrieren kann. Damit schließt sich der Teufelskreis.

Bevor Ihr nun Euer geliebtes System zum Fenster hinauswerft, wollen wir Euch versichern, daß es doch noch Hoffnung gibt. Schließlich hat vor kurzem VIScorp Amiga Technologies übernommen, um dem Amiga neues Leben einzuhauchen und hoffentlich eine Wende zum Besseren herbeizuführen. Darüber hinaus haben wir den Bitmap Brothers einen Besuch abgestattet, um aus erster Hand mitzuerleben, wieviel Spaß man bei der Entwicklung eines völlig neuen Amiga-Spiels haben kann. Die Software-Firma hat bereits einige hochwertige Games für den Amiga auf den Markt gebracht, z. B. so erfolgreiche Produkte wie Xenon, Speedball und The Chaos Engine. Ihre nächste Veröffentlichung ist zwar dem Namen nach ein Sequel zu Chaos Engine, verfügt aber über eine von Grund auf neu konzipierte Game-Engine. Seit beinahe zwei Jahren werkeln die Jungs nun schon an Chaos Engine 2, und das Programm wurde wirklich einer totalen Runderneuerung unterzogen.

Die Entwickler!

Das Entwicklungsteam ist eine eingeschworene Gruppe von Kerlen, die - zumindest auf den ersten Blick - reibungslos zusammenarbeiten. Sie sind ausnahmslos alte Hasen und halten das Gameplay für den wichtigsten Bestandteil eines Spiels. Wenn sie ein neues Projekt in Angriff nehmen, verbringen sie zunächst einmal viel Zeit damit, die Spieltechniken für das geplante Game festzulegen. Bei den Programmierern, die an Chaos Engine 2 arbeiten, handelt es sich um erfahrene Amiga-Enthusiasten, und zur Zeit experimentieren sie mit der künstlichen Intelligenz und der Game-Engine, die wir demnächst in Chaos Engine 2 bewundern können. All dies wäre auf anderen Formaten nicht in der Weise möglich, denn diese Leute sind in erster Linie Amiga-Freaks mit Leib und Seele.



Eric Matthews (hinten links) und Steve Kelly (Mitte) standen uns für das Interview zur Verfügung.

Wir haben uns einen dieser Leute, nämlich Steve Kelly, vorgenommen, um herauszufinden, wo die Gründe für diese Begeisterung liegen.

AG: Warum habt Ihr beschlossen, Chaos Engine 2 ausgerechnet für den Amiga und nicht für irgend ein anderes Format zu entwickeln?

■ BB: Im Grunde wollten wir viel Zeit auf das Gameplay verwenden - wir kennen den Amiga gut und haben viele Jahre lang mit ihm herumexperimentiert. Das Game, das uns vorschwebte, eignete sich für den Amiga und nicht für den PC, denn es handelt sich in erster Linie um ein Arcade-Game, und dafür ist der PC nun mal nicht ideal. Wir entwickelten also zunächst einmal die Spielidee und überlegten anschließend, welche Plattform sich am besten dafür eignen würde. Und da stand der Amiga an oberster Stelle. Natürlich waren da noch andere Systeme, wie z. B. der Mega Drive, aber wir sagten: nein, wir machen das Ganze auf dem Amiga, denn diese Maschine kennen wir, und wir sind in der Lage, in relativ kurzer Zeit dafür eine funktionierende Game-Engine auf die Beine zu stellen. So haben wir viel Zeit, uns Gedanken über das Gameplay zu machen.

AG: Wie unterscheidet sich The Chaos Engine 2 vom Original?

■ BB: The Chaos Engine 2 ist ein ganz anderes Spiel - der augenscheinlichste Unterschied liegt darin, daß man im ersten Teil zusammenarbeitete, während im Nachfolger zwei Spieler gegeneinander antreten. Die Intelligenz war in Chaos Engine 1 noch nicht sehr weit entwickelt, es gab ein recht starres System an Regeln darüber, was der Spieler tat und wo er sich gerade befand, während der Computergegner in Chaos Engine 2 sozusagen selbst denken kann. Im Sequel ist die Künstliche Intelligenz sehr weit entwickelt und wirkt sich sogar so weit aus, daß jeder einzelne der vier beteiligten Charaktere einen ureigenen Code hat und in jedem Level über die Grundlagen eines Szenarios informiert wird. Jeder Charak-



Kämpfte man im Vorgänger Seite an Seite gegen die bösen Buben, so tritt man nun gegeneinander an.



Am Ende eines Levels wird abgerechnet. Wer hat den Level gewonnen, welche Boni hat man sich verdient?

ter kennt alle Probleme und weiß, wie man sie unter Berücksichtigung der Aktionen des Gegners am besten löst.
Wie in Chaos Engine 1 gibt es vier Welten, von denen jede aus vier Levels besteht. Jede Welt bietet darüber hinaus noch einen Endgegner, so daß man insgesamt 20 Levels zu bewältigen hat. Das Game läßt sich von einem Spieler gegen den Computer oder von zwei Spielern gegeneinander zocken.

AG: Ähnelt die Game-Engine von Chaos Engine 2 der des Originals, oder habt Ihr da was ganz Neues entwickelt?

■ BB: Obwohl es Chaos Engine 2 heißt, ist es eigentlich ein ganz anderes Spiel. Die Engine wurde von Grund auf neu geschrieben, die künstliche Intelligenz aus Chaos Engine 1 flog raus und Mark Vick, der KI-Programmierer, schuf ein völlig neues System, in dem die Intelligenz ganz anders funktioniert: sie ist der aus Chaos Engine 1 um Welten überlegen.

AG: Warum habt ihr beschlossen, Chaos Engine 2 zu realisieren und nicht ein vollkommen neues Spiel?

■ BB: Nun, Chaos Engine hat uns Spaß gemacht, und wir fanden ein paar Aspekte, die verbesserungswürdig waren. Der Hauptgrund liegt darin, daß jeder seinen Spaß an Chaos Engine hatte und sagte: „Wäre es nicht toll, wenn man auch gegeneinander spielen könnte?" Zusätzlich haben wir neue Animationen und Interaktion mit den Hintergründen in den Nachfolger eingebaut.

AG: Gibt es in Chaos Engine 2 irgendwelche Features, die Ihr aufgrund der technischen Grenzen des Amiga nicht umgesetzt habt?

■ BB: Wir wollten im Single-Screen Mode eine Zoom-Option integrieren - wenn Dein Gegner etwas unternimmt, sollte dies in einem kleinen Fenster für dich sichtbar werden. Wir haben dies letztendlich nicht verwirklicht, weil der Amiga einfach nicht schnell genug dafür war. Außerdem wollten wir Schatten einführen, aber das erwies sich wegen der Art, wie wir unsere Farbpalette aufgebaut hatten, als unmöglich.

AG: In Deutschland wurde der erste Teil für den Mega Drive konvertiert und landete anschließend auf dem Index. Was empfindet Ihr dabei?

■ BB: Gut, das habe ich gar nicht so richtig wahrgenommen - ich denke, die Reaktion war wohl ein bißchen übertrieben. Ich weiß nicht, was im deutschen Fernsehen so gesendet wird, aber ich bin sicher, auch dort geht es gewalttätig zu. Deshalb finde ich es ziemlich dumm, wenn ein Spiel indiziert wird, in dem man Pixeln zuschaut, die auf andere Pixel schießen. In Chaos Engine 2 geht es überhaupt nicht blutig zu, man tötet in dem Spiel keine Charaktere, sie werden lediglich für eine Zeitlang bewußtlos. Vielleicht kommen wir diesmal ja damit durch.

AG: Wie denkt Ihr wird die Übernahme von Amiga Technologies durch VIScorp die Zukunft des Amiga positiv beeinflussen?

■ BB: Ich weiß nicht, wie die Sache ausgehen wird. Wir hofften alle, daß der Escom-Deal mit Amiga Technologies eine Menge Gutes bewirken würde, aber das hat sich als große Enttäuschung erwiesen. VIScorp scheinen voller Enthusiasmus zu sein, und sie haben ein paar wirklich gute Ideen, die sie hoffentlich realisieren können. Alles entwickelt sich aus guten Plänen, und wir müssen sehen, was genau diese Vorhaben sind. Ich bin sicher, daß die Chancen für einen Erfolg gut stehen, wenn VIScorp ein paar brauchbare Pläne haben.

AG: Habt Ihr weiterhin vor, den Amiga zu unterstützen?

■ BB: Wir sind in erster Linie eine führende Spielefirma, eine führende Company in Sachen Spielkonzepte, und wir entwickeln als erstes die Idee zu einem Spiel. Alles hängt davon ab, ob eine solche Idee für den Amiga von Bedeutung ist, und ob der Amiga leistungsfähig genug ist - wir entwickeln für den Amiga, solange es einen Markt für solche Produkte gibt. Wir planen eigentlich nicht im voraus, in welche Richtung wir weitergehen wollen - im Moment haben wir das Projekt Z für den PC und Chaos Engine 2 für den Amiga kurz vor der Fertigstellung. Danach sehen wir weiter, was wir als nächstes machen.

> **Wir sind in erster Linie eine führende Company in Sachen Spielkonzepte, und wir entwickeln als erstes die Idee zu einem Spiel. Alles hängt davon ab, ob eine solche Idee für den Amiga von Bedeutung ist, und ob der Amiga leistungsfähig genug ist - wir entwickeln für den Amiga, solange es einen Markt für solche Produkte gibt.**

CROSS

Schnellversand
Bei Bestellungen bis 14.00 Uhr erfolgt der Versand bei Verfügbarkeit am gleichen Tag.

Tel. 0231 - 53 11 334
Fax. - 53 11 333
Bestellannahme von 10-18.30 Uhr

CD 32 CD´s

Alien Breed 3D	49.-
Black Viper	69.-
Bump'n Burn	14.-
Erben der Erde	59.-
Elite 2	29.-
Fears	69.-
Fields of Glory	19.-
Gloom	39.-
Grandslam Gold Collection	19.-
Jet Strike, Nick Faldo's Golf, Bump & Burn	
Humans	15.-
Humans 3 Evolution	49.-
Impossible Mission 2025	19.-
Killing Grounds *	55.-
Mag!	74.-
Pinball Illusion	49.-
Roadkill	29.-
Sensible Soccer	15.-
Soccer Superstars	29.-
Speris Legacy	55.-
Spherical Worlds	69.-
Star Crusader	49.-
Thomas the Tank Engine	33.-
Worms	59.-

Amiga Spiele

Airbus A320 2	69.-
Alien Breed 3D AGA	59.-
Approach Trainer	19.-
Bazooka Sue *	79.-
Biing	72.-
Biing AGA	79.-
Breathless AGA	59.-
Chaos Engine 2*	55.-
Civilization	39.-
Coala AGA	59.-
Civilization	39.-
Colonization	69.-
Crystal Dragon	39.-
Der Reeder AGA	49.-
Der Reeder ECS	49.-
Der Produzent* AGA	79.-
Der Seelenturm AGA	29.-
Disney´s Aladdin	55.-
Dragonstone	19.-
Dreamweb AGA	29.-
Embryo	15.-
Erben der Erde AGA	39.-
Extreme Racing *	59.-
F1 World Championship	29.-
Fears AGA	69.-
Flight of the A. Queen	69.-
Gloom deluxe	59.-
Great Courts 2	19.-
Hanse AGA oder ECS	44.-
Hattrick! *	69.-
Hillsea Lido	49.-
Hugo*	69.-
Jaktar - Der Elfenstein	49.-
MAG! AGA oder ECS	74.-
Nemac 4 AGA	49.-
Obsession Pinball	39.-
Odyssey	29.-
Pinball Illusion AGA	59.-
Pinball Mania AGA	59.-
Pole Position * AGA	79.-
Rallye Championsh. AGA	33.-
Ran Trainer	29.-
Samba Partie *	69.-
Sensible W.o.S. Euro 96	39.-
Sim City 2000 AGA	69.-
SlamTilt	49.-
Soccer Stars '96	59.-
- Anstoss, Premier Manager 3, - Kick Off 3, FIFA Soccer	
Speris Legacy AGA	59.-
Spherical Worlds	69.-
Star Trek 25th Anni. AGA	29.-
Time Keepers	49.-
Triple Fun	39.-
- Die Siedler, T2, + 1 weiteres Spiel	
U.F.O.	39.-
Virtual Karting AGA	39.-
Watchtower	44.-
Willi Lembkes Fuß. Man.	55.-
Worms	55.-
Worms Reinforcements*	39.-
Zeewolf	19.-
Zeewolf 2	59.-

Preishits 3.5"

4D Sports Driving	19.-
Atomino	15.-
Behind the Iron Gate	15.-
Bob's Bad Day	19.-
Body Blows AGA	19.-
Carrier Command	19.-
Captain Planet	9.-
Champion of the Raj ECS	19.-
Compilation Eins ECS	19.-
(Stunt Car Racer, Leaderboard Golf, Italy 1990)	
Crystal Dragon	19.-
Dominium	9.-
Dreamweb	19.-
Embryo	19.-
Enchanted Lands ECS	9.-
Globdule	19.-
Great Courts 2	19.-
Heimdall 2	19.-
Impossible Mission 2025	24.-
Lords of Power	29.-
Silent Service,Red Baron,Railroad Tyc. The Perfect General	
Menace	15.-
Moonfall ECS	19.-
Outrun	9.-
Overdrive	19.-
Pinball Dreams	19.-
Populous 2	19.-
Puggsy ECS	19.-
Rick Dangerous 1 oder 2 je	11.-
Shaq Fu	19.-
Shaq Fu AGA	19.-
Sierra Soccer	19.-
Sim Ant Classics	25.-
Sim City Classic	29.-
Star Trek 25 Anniverary	29.-
The Oath	9.-
Theatre of Death	19.-

Preishits 3.5"

The Box	29.-
(Burntime, Dynatech, Whales Voyage)	
Their Finest Hour	39.-
Thunderhawk	19.-
Top Banana	9.-
Top Gear 2	29.-
Trex Warrior ECS	19.-
Trivial Pursuit	19.-
Turbo Trax	15.-
Whizz	15.-
Zurück in die Zukunft 3 ECS	19.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch PC Spiele, Sony Playstation, SEGA Saturn und CD-i. Unseren Gesamtkatalog erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch. Ihr CROSS Team
Händleranfragen erwünscht !

Anwender CD´s

AGA Experience Vol.2	29.-
Amiga Tools 4	29.-
Aminet 11 + Xi-Paint3.12	19.-
Aminet 12	19.-
Aminet Set 1	49.-
Aminet Set 2	49.-
Assassins 2 Games	38.-
Best of Blanker	25.-
Brotkasten CD	29.-
C 64 Sensations	29.-
Eric Schwarz CD Archieve	39.-
Gamers Delight 2	29.-
Gateway 2	19.-
Giga Graphic 4 CD's	35.-
Meeting Pearls 3	14.-
Network CD V. 2	39.-
Personal Suite 6.4	69.-
Sci-Fi Sensation	49.-
Spielekiste 2 1250 Spiele	39.-
Steuerprofi 95	49.-
Utilities 2 Doppel CD	39.-
Workbench Add On Vol.	35.-
Workbench Designer	29.-

Zubehör

Blizzard 1230/50	349.-
Blizzard SCSI 1230	199.-
Blizzard 1260/50	1199.-
Aktivboxen 300 Watt	99.-
Aktivboxen 240 Watt	79.-
Aktivboxen 80 Watt	59.-
Alfa Data Mouse 400 DPI	29.-
Alfa Data Chrystal TB	69.-
Honeybee Joypad CD32	35.-
Joypad Amiga 3 Tasten	19.-
Quickshot Turbo 2	19.-
Mouse/Joystick Umsch.	19.-
Graffity Videokarte	179.-
Externes Laufwerk	89.-

Spielesammlung

Help ! 39.-
Push Over, Cool Spot, Desert Strike Roadrash, Sensible Soccer, The Humans
Für alle Amiga ab 1 MB RAM !

Alien Breed 3D 2*	69.-
Black Viper	69.-
Carribbean Desa.	59.-
Chaos Engine 2*	55.-
Evolution	59.-
Hattrick! *	79.-
Hillsea Lido	49.-
Hugo *	69.-
M.A.G.	74.-
Nemac IV	49.-
Pole Position*	84.-
SlamTilt	49.-
Star Crusader	49.-
Total Football *	79.-
Worms	59.-
Zeewolf 2	59.-

Star Trek 25th Anniversary
Amiga 1200 komplett deutsch nur **29.-**

Amiga 1200 Surfer 1089.-
Amiga 1200, 260 MB 2.5" HD, externes Modem, kompl. Software, 100 Freistunden im Internet

Surf Ware 189.-
Internet Software I-Net 255 TCP/IP AM FTP, Voodo WWW Browser

Autoscan 1764 1499.-
17", 15-64 KHz, alle Amiga Modi !

Autoscan 1538 649.-
15", 15-38 KHz, alle Amiga Modi !

CROSS
Computersystems GmbH
Körnebachstr. 95
44143 Dortmund

Ladenverkauf

Die angegebenen Preise sind Versandpreise und gelten nur eingeschränkt in unseren Ladengeschäften

Dortmund Körnebachstr. 95
44143 Dortmund
Tel. 0231 - 5311334
Mo-Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Händleranfragen erwünscht

Alle Preise freibleibend, Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der Escom AG.



Im zweiten Teil gibt es nur noch vier verschiedene Personen, die dafür noch detaillierter ausgearbeitet wurden.



Blut oder ähnliches gibt es hier nicht zu sehen. Man kann die Feinde nur vorübergehend außer Gefecht setzen.

AG: Habt Ihr irgendwelche weiteren Spiele für den Amiga in Arbeit?

■ BB: Die beiden Spiele, die wir momentan entwickeln, stehen beide kurz vor der Fertigstellung. Wir warten, bis wir sie vollendet haben und machen uns dann Gedanken über die folgenden Projekte. Es hängt auch davon ab, ob sich Chaos Engine 2 gut verkauft. Wenn es auf dem Markt nicht ankommt, werden wir unsere nächsten Schachzüge neu überdenken.

So ist das Spiel!

Das Game enthält im Gegensatz zu den sechs Charakteren im Original-Chaos Engine nur vier Figuren. Das gab den Programmierern die Möglichkeit, den einzelnen Charakteren mehr Zeit zu widmen, ihnen mehr individuelle Intelligenz zu verpassen und ihnen für die Animationen mehr Speicher zu gönnen. Für diejenigen unter Euch, die nie den ersten Teil von The Chaos Engine gespielt haben: es handelt sich um ein Shoot `em Up aus der Vogelperspektive, in dem man verschiedene Szenarien bewältigen, wichtige Items einsammeln und den Gegner besiegen muß. In Bezug auf das Gameplay ist das Spiel recht simpel, aber effektiv, da man bei der Steuerung seines Charakters durch die Levels durchaus Kunstfertigkeit beweisen muß, wenn man Erfolg haben will. Jeder Charakter verfügt über unterschiedliche Fertigkeiten, die Schußreichweite, die Zahl der mitführbaren Munitionsgürtel und die Widerstandskraft gegen feindliche Treffer umfassen.

Das Gameplay selbst ist nicht so einzigartig, gestattet jedoch einen spannenden Wettkampf zwischen zwei menschlichen Spielern oder einem User und dem Computer. Der Level beginnt mit einer Einführung durch den Baron, in der die Missionsparameter ausgegeben werden, die zum Beenden eines Levels nötig sind. In jedem Level gilt es, eine Reihe von Items zu ergattern, bevor Du an den Schlüssel zum Ausgang herankommst und im Spiel fortfahren kannst. Hier beginnt der Spaß, denn Du mußt wirklich alle Items besitzen, um den Schlüssel zu bekommen, aber da gibt es ja noch den zweiten Spieler, der dasselbe Ziel verfolgt. Wenn Du also alle Items beisammen hast, mußt Du wohl oder übel Deinen Gegner suchen und ihn ausschalten. Dann kannst Du ihm seine Ausrüstung abnehmen und den Schlüssel ergattern. Natürlich macht sich auch Dein Gegner auf die Suche nach Dir, und letztlich gewinnt der Schlauere von beiden das Rennen. Dieses Spiel zieht sich über vier Welten mit jeweils vier Levels hin - natürlich gibt es auch die obligaten Geheimlevels, von denen im ganzen Spiel vier zu finden sind. Chaos Engine beinhaltet im Zwei-Spieler-Modus auch eine Splitscreen-Option bzw. einen Vollbild-Modus, wenn man gegen den Computer antritt. Die künstliche Intelligenz paßt sich den verschiedenen Gameplay-Standards an und macht jeden Level zu einer echten Herausforderung. Schließlich weiß der Computer, wo sich alle Items befinden und wie man an sie herankommt, aber wenn Du zeigst, daß Dir diese Art von Spiel neu ist, paßt sich der Computergegner an und hält sich zurück. Abgesehen von der verbesserten KI hast Du auch die Möglichkeit, mehr mit der Umgebung zu interagieren als im Original. Du kannst Geschossen ausweichen, indem Du Dich gegen die Wand drückst, und kannst außerdem von höheren Plattformen auf Feinde herabspringen, um sie auszuschalten. Nach beinahe zwei Jahren Entwicklungszeit sieht es also nun so aus, als on Chaos Engine 2 bereit wäre, aus dem guten Namen und dem Erfolg des Vorgängers Kapital zu schlagen. Chaos Engine 2 wird zuerst in einer Version für den A1200 auf den Markt kommen, und je nachdem wie erfolgreich dieser Release ist, wird kurz darauf möglicherweise eine Versein für A500/600 folgen. Das Game ist zwar fast fertig, aber ein genaues Veröffentlichungsdatum steht noch nicht fest. Die Leser der Amiga Games werden jedoch auf dem laufenden gehalten.



Die hochauflösenden Grafiken haben mit dem Stil des Vorgängers nicht mehr allzuviel zu tun.

MicroniK® **Qualität für AMIGA®**

Amiga 1300 infinitiv - Tower



- **infinitiv® 1300 Magic**
  infinitiv® Tower mit eingebautem Amiga1200, interface für den Anschluß aller gängigen Amiga- und PC-Tastaturen*, inklusive Magic-Software-Paket, bestehend aus: *Wordworth v4se, Organizer v1.1, Datastore v1.1, TurboCalc v3.5, Print Manager v1.1, Photogenics v1.2se, Personal Paint v6.4, Pinnball, Whizz.*
  ab 999,-
- **infinitiv®** Towergehäuse zum Einbau eines A1200 Desktop-Computers: **ab 399,-**

*Bei Bestellung bitte angeben! (Tastatur Wahlweise und nicht im Lieferumfang!)

A 1200 Zubehör

Artikel	Preis
Maus- / Joystick-Adapter elektronisch Umschaltung erfolgt über linke Maustaste oder Feuerknopf	19,-
Tastaturgehäuse, leer, für A-1200 die Original-Tastatur (infinitiv-Design) TOP HIT	79,-
Originaltastatur A 1200	49,-
3-fach Umschaltplatine A-1200 für ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0 / V.3.1 (Paar)	49,-
Kickstart-ROMs V.1.3/V.2.05/V.3.0	39,-/49,-/99,-
V.3.1 für 1200 inklusive Handbüchern	199,-
Laufwerk A 1200, intern, 880 KB, inklusive Einbaumaterial und Einbauanleitung in deutsch	69,-

A 1200 Zubehör

Artikel	Preis
VGA-Adapter für 1200/4000 von 23 pol. auf 15 pol. Multi sync. VGA	9,-
PC-Tastatur-Interface für A-600/1200, Installation mit Folienkabel (lötfrei)	99,-
A-1200 akkugepufferte Echtzeituhr, intern	25,-
Amiga-Interface für A-1200 Tastaturverlängerung. Die beiden Interface sind durch ein 5-poliges Spiralkabel verbunden. Montage erfolgt über Folienkabel (lötfrei).	139,-
AT-Bus HDD - Doppel - Adapter für A-600/1200, 2,5 auf 2,5 und 3,5, inkl. Stromkabel TOP HIT	25,-
AT-Bus HDD Kabel - Adapter für A-600/1200 von 2,5 auf 3,5 inkl. Stromkabel	15,-

Amiga Rechner

Artikel	Preis
Amiga 1200 MAGIC (Magic Software)	695,-
Amiga 1200 MAGIC 170 MB (Magic Software)	995,-
Amiga 1200 SURFER 260 MB (14,4 Modem, inkl. Internet-Software) TOP HIT	1195,-
Amiga Monitor 1438 S	595,-

A1200 Erweiterungen

Artikel	Preis
A-1200 RAM Karte mit 72pol. SIMM-Sockel, Coprozessor-Sockel und akkugep. Echtzeituhr	99,-
A-1200 RAM Karte mit 4 MB PS2-SIMM Modul, Coproz.-Sockel und akkugep. Echtzeituhr	Tagespreis!
SIMM/PS/2 Module mit 4/8/16 MB	Tagespreis!
Blizzard 1230 IV Turboboard, 50MHz o. Copro.	359,-

Amiga CLASSIC - Tower

Amiga 500 Classic Tower

zum Einbau eines A-500 Desktop Computers. Inklusive Buserweiterungsplatine. Platz für 2x 5.25 und 3x 3,5 Laufwerke. Maße: ca. 47x40x17 cm (HxTxB) Komplett, ohne Netzteil. **549,-**

Bus-Erweiterungsplatine (einzeln) **299,-**

Netzteil für A-500 Mini Tower, 200W/230W (Anschluß nur in Verbindung mit Bus-Platine) **99,-**

Amiga 2000 Classic Tower

zum Einbau eines kompletten A-2000 Computers. Im Gehäuse ist Platz für vier 5.25 und fünf 3,5 - Laufwerke. Maße ca. 65x19x40 cm (HxTxB) **399,-**

Amiga 3000 Classic Tower

zum Einbau eines A-3000 Desktop Computers. Platz für 4x 5,25 und 5x 3,5 Laufwerke. Inklusive Buserweiterungsplatine. Maße ca. 65x19x40 (HxTxB) **649,-**

Amiga 4000 Classic Tower

zum Einbau eines A-4000 Computers. Platz für 6x 5,25 und 5x3,5 Laufwerke. Inklusive Bus-Erweiterungsplatine. Maße ca. 65x19x40 (HxTxB) **599,-**

Netzteil für A-4000 Tower, 230W/250W **139,-/159,-**

Netzteile

Powernetzteil!



externes Powernetzteil für Amiga 500 / 600 / 1200, mit Ori-ginalstecker, ersetzt das Original-Netzteil und bietet zusätzliche Vorteile: Stromversorgungsanschlüsse für zwei weitere 5,25 sowie zwei 3,5 Geräte! Das Netzgerät verfügt über einen ein-gebauten Lüfter sowie Ein/Aus - Schalter. Ausgangsleistung 23 A / 5V. TOP HIT **129,-**

Amiga original-Netzteile

geeignet für A500, A600, A1200, 3.0A **59,-**

Besuchen Sie uns auch in unserem Ladenlokal, wo Sie weitere interessante Artikel sowie eine reichhaltige Auswahl an Hard & Software finden.

infinitiv® & Classic-Tower erhalten Sie bei unseren folgenden Handelspartnern:

AMIGA Soft & Hardware
Streitstraße 25
D - 13587 Berlin
Tel: 030 - 336 30 37

AMITECH Systems
Ludwigstraße 2
95028 Hof/Saale
Tel: 09281 - 142 812

MECOMP Multimedia
Wandsbeker Markt-Straße 164
D - 22041 Hamburg
Tel: 040 - 689 109 - 90

AMIGA - SHOP 2000
Wallisellenstraße 318
CH - 8050 Zürich - Oerlikon
Tel: 0041 - 1 - 322 14 14

KDH Datentechnik
Südring 65
D - 72160 Horb
Tel: 07451 - 555 110

BROADLINE Oy
Vanha Porvoontie 295
FIN - 1260 Vantaa
Tel: 00 358 - 087 47 900

Händleranfragen erwünscht.

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten !

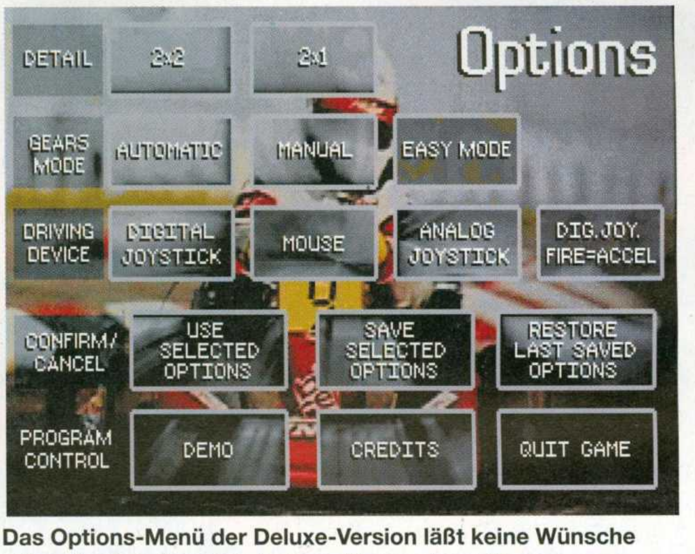
MicroniK® Computer Service
Tel. 02171 / 72 45 - 0
Fax 02171 / 72 45 - 90
Brückenstraße 2 • 51379 Leverkusen

Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 9^{00}-13^{00} und 14^{00}-18^{00}, Sa. 10^{00}-14^{00}-An der A3 Ausf. Opladen

Das Exklusiv-Interview

Virtual Karting Deluxe

Viele Amiga-Besitzer waren angenehm überrascht, als sie sahen, wie innovativ Virtual Karting war. Das Game hat für den Amiga neue Welten erschlossen und machte Gebrauch von einer völlig neuartigen Game-Engine, die Amiga-Entwickler auf neue Ideen brachte, wie man 3D-Grafik gestalten kann. Wir haben für Euch die erste Deluxe-Version unter Lupe genommen.



Das Options-Menü der Deluxe-Version läßt keine Wünsche offen. Analog-Joystick, Automatikschaltung, Mouse, u.v.a.

Virtual Karting setzte neue Maßstäbe, flinke Kritiker sparten aber nicht mit harten Worten.

Das Spiel war natürlich alles andere als perfekt, und der Programmierer Fabio Bizzetti machte sich sofort daran, eine verbesserte Version auszuarbeiten. Wir haben den findigen Italiener besucht und ihn über das Spiel, den Amiga und die Zukunft befragt.

AG: Warum hast Du Dich dafür entschieden, eine Deluxe-Fassung von Virtual Karting zu produzieren, statt die Änderungen in eine komplett neue Version mit dem Titel VK II zu integrieren?

■ FB: Die Extra-Features von Virtual Karting Deluxe sind diejenigen, die im Originalprogramm aufgrund von Zeitdruck nicht integriert werden konnten. Es gab Pläne für ein Virtual Karting II, aber da nun Star-Fighter absolute Priorität hat, wird es noch eine ganze Weile dauern, bis dieses Projekt reif für eine Veröffentlichung ist (1997). Wir haben beschlossen, Virtual Karting zu einem Budget-Titel zu machen. Trotzdem wollte ich die Arbeit an den Extra-Features abschließen und eine (immer noch preiswerte) verbesserte Version von Virtual Karting auf den Markt bringen. Virtual Karting Deluxe beinhaltet all diese Features, die das Originalprogramm nicht hat:

- drei neue Tracks mit wesentlich besserer Grafik als die alten drei.
- Option: mit dem Feuerknopf beschleunigen.
- Option: „Easy Mode". Die Bremsen reagieren schwächer, wenn man von der Straße abgekommen ist, und auf dem Track schlittert man weniger herum.
- Verbessertes Dithering (Interlaced-Maske).
- Bugfix 4000/030.
- das Motorengeräusch klingt jetzt etwas sonorer.
- Objekte wie Palmen säumen jetzt den Track, und am Schluß taucht ein Mann mit einer Flagge auf.





Fabio Bizetti ist einer der talentiertesten Entwickler überhaupt. Demnächst will er mit Virtual Karting neue Maßstäbe setzen.

- Reflexionen im Wasser: einer der Effekte im VR & SF RayTracing-Look. Außerdem werden Objekte, die sich im Wasser spiegeln, jetzt korrekt dargestellt.
- die Möglichkeit, zwischen den Grafik-Detailstufen 2x1 und 2x2 hin- und herzuschalten.
- nur noch ein Kopierschutzcode muß eingegeben werden.

All diese Features (außer den Spiegelungen) sind aktiviert, demnach läuft das Spiel bei 2x1 und allen Objekten selbst auf einem A1200 ohne Erweiterungen flüssig. Bei eingeschalteten Reflexionen sollte man für eine ruckelfreie Darstellung wenigstens über etwas FastRAM verfügen. Die Objekte und der 2x1-Modus verleihen dem Spiel ein „Kurvengefühl", das die Spielbarkeit für Neulinge steigert, und der Easy Mode macht das Spiel noch mal ein ganzes Stück leichter zu bedienen.

AG: Hast Du Pläne für eine Fortsetzung von Virtual Karting Deluxe, und wenn, wodurch wird sie sich vom jetzigen Spiel unterscheiden?

■ FB: Virtual Karting II würde von einer völlig neuen 3D-Engine Gebrauch machen, nämlich von derjenigen, die auch in StarFighter Verwen-



Hier seht Ihr eine Strecke der Deluxe-Version im Überblick. Dank neuer 3D-Engine ist das Fahrgefühl noch besser.



Leider schafften es die Entwickler nicht, noch vor Redaktionsschluß ein Bild der Fahrsequenz fertigzustellen. Als kleinen Trost gibt es hier das neue Titelbild.

dung findet. Vor Virtual Karting II ist jedoch noch ein anderes Autorennspiel geplant (und bereits in der Entwicklung): Virtual Rally. Die 3D-Engine ist derart innovativ und ausgereift, daß man damit jede beliebige Art von 3D-Spiel (einschließlich solcher Games wie Quake oder F1GP II) entwickeln könnte. Sie erlaubt Rotation um drei Achsen bei sehr hoher Geschwindigkeit und einem hohen Detailgrad - ein originelles Großprojekt, an dem wir gerade noch den letzten Feinschliff anbringen.

AG: Du scheinst sehr viel Vertrauen in den Amiga zu haben. Warum ist das so, und was hat Dich davon abgehalten, zu anderen Systemen überzuwechseln?

■ FB: Da möchte ich hinzufügen, daß mein Vertrauen in den Amiga beinahe durch das Verhalten von Escom erschüttert worden wäre. Jetzt, da VIScorp sich des Amigas angenommen hat, sehe ich für das System endlich wieder einen Hoffnungsschimmer. Ich glaube an die guten Absichten von VIScorp und werde ihnen helfen, wo ich nur kann, denn wir haben beide dieselbe Vision von der Zukunft des Amiga - was man von Escom nicht behaupten kann.

AG: Momentan gibt es sehr wenige neue Spiele für den Amiga. Wie läßt sich dieser Zustand Deiner Meinung nach ändern?

■ FB: Durch die Marketing-Pläne, die VIScorp für die Vereinigten Staaten und Europa ausgearbeitet hat. Außerdem bezieht VIScorp die Programmierer (bis jetzt) sehr stark mit ein - das ist nahezu rührend, wenn man bedenkt, wie Escom mit den Entwicklern umgesprungen ist.

AG: Viele Einzelhändler, Distributoren und bedeutende Software-Firmen scheinen dem Amiga den Rücken zugewandt zu haben. Ist das ein Zeichen der Zeit? Muß der Amiga Platz machen für Neues, oder haben Amiga Technologies einfach den Anschluß verpaßt?

■ FB: Ich denke, Amiga Technologies haben ihr Bestes getan, wenn man bedenkt, daß sie einer PC-Firma angehörten. Die Tatsache, daß Entwickler und Spiele-Firmen sich aus dem Amiga-Markt zurückziehen, ist für mich sehr verständlich. Glücklicherweise sind aber immer noch einige übrig geblieben, die den Amiga unterstützen.

AG: Nun wurde Amiga Technologies schon wieder verkauft, diesmal an VIScorp. Glaubst Du, daß das eine Wende zum Besseren ist?

■ FB: Rein gefühlsmäßig kann man die Neuigkeiten als ebenso beängstigend empfinden wie den Wechsel zu Escom. Aber wenn man die Fakten der Vergangenheit und den Charakter von VIScorp analysiert, denke ich, daß der Verkauf die einzige und letzte Chance für den Amiga ist - der erste richtige Lichtblick seit Jahren. VIScorp hat von Anfang an zahlreiche ehemalige Amiga-Ingenieure beschäftigt, die maßgeblich zur Entwicklung des Chipsets und des Betriebssystems beigetragen haben. Sie haben beschlossen, das AGA-Chipset und das Amiga-Betriebssystem zu lizenzieren (und anschließend zu kaufen), statt sich PC-Hard- und Software-Lösungen zuzuwenden. Ich denke, eine bessere Garantie kann es für die guten Absichten, die VIScorp mit dem Amiga hat, nicht geben. Einige Leute haben Angst, die High-End-Amigas könnten nicht länger unterstützt werden, aber ich glaube nicht, daß es soweit kommt. In der Tat sehen VIScorp die High-End-Amigas als die beste Entwicklungs-Ressource für ihren breitgefächerten Markt-Support.

Vor
Virtual Karting II ist ei
anderes Autorennspi
geplant (und bereits in de
Entwicklung): Virtual Rally. Di
3D-Engine ist derart innovat
und ausgereift, daß man dam
jede beliebige Art von 3D
Spiel (einschließlich solche
Games wie Quake od
F1GP II) entwicke
könnte.

AG: Was weißt Du über VIScorp? Glaubst Du, sie nehmen ihr Engagement für den Amiga wirklich ernst?

■ FB: Am Anfang war ich sehr skeptisch, auch noch nach ein paar öffentlichen (sehr vielversprechenden) Erklärungen der VIScorp-Chefs. Jetzt habe ich Kontakt mit ihnen aufgenommen und hatte die Gelegenheit, sie und ihre Pläne für den Amiga näher kennenzulernen. Nun bin ich ziemlich optimistisch und glaube, für den Amiga und dessen Zukunft hätte es keine bessere Lösung geben können.

AG: Escom hat in der Zeit, in der sie Amiga Technologies besaßen, nicht viel erreichen können. Wo liegt Deiner Meinung nach der Grund dafür, und warum glaubst Du, haben sie Amiga Technologies so schnell wieder abgestoßen?

■ FB: Ich denke, die Gründe liegen einerseits darin, daß es sich bei Escom um einen PC-Hersteller handelt, und zum anderen, daß sie finanzielle Verluste hinnehmen mußten (die nichts mit dem Amiga zu tun hatten). Sie verkauften Amiga Technologies an VIScorp, weil diese Firma sich am besten eignete und das größte Interesse am Amiga zeigte. Escom hat den Amiga nie richtig angenommen, sondern es statt dessen vorgezogen, im Namen von Commodore PCs zu produzieren.

AG: Könntest Du uns etwas über zukünftige Amiga-Projekte verraten, die Du geplant hast?

■ FB: Ich muß gestehen, ich arbeite nicht ausschließlich für den Amiga, aber wenn VIScorp das fertigbringt, was Escom nicht gelang, dann ziehe ich es wieder in Betracht, Projekte nur für den Amiga zu entwickeln. Im Moment arbeite ich an einer revolutionären 3D-Engine, die sich für die verschiedensten 3D-Spiele eignet und die Amiga-Hardware und deren CPU ganz ausreizt. Sie ist derart ausgereift, daß ich lieber ein Demo vorführe, als das Ganze mit Worten zu beschreiben - das Demo ist übrigens bereits in einem sehr fortgeschrittenen Stadium...

AG: Vielen Dank für das Interview und viel Erfolg weiterhin!

Sensible World of Soccer

EURO ´96



Na also! Die Amiga-User kriegen doch noch ihr EM-Spiel! Die sechzehn Mannschaften der Euro ´96 treten an.

Daß die Amiga-User kein einziges Fußballspiel mit Original EM ´96-Modus bekommen, ließ Sensible Software nicht auf sich sitzen. Kurzerhand stellten sie eine aktualisierte Version ihres Klassikers zusammen, die rechtzeitig zur EM, aber zu spät für die letzte Ausgabe fertiggestellt wurde!



Im eigentlichen Action-Spiel gibt es leider keinen einzigen Unterschied zu finden.

Es ist schon erstaunlich, welchen Einfluß diverse Sportereignisse auf den normalen Alltag haben. Kaum findet die Fußball-EM statt, schon prahlen die TV-Zeitschriften mit großen EM ´96-Sonderteilen, auf der üblicherweise roten Cola-Dose findet sich ein EM-Gewinnspiel, und die Papierunterlage im Fast Food-Restaurant wartet mit einem EM-Quiz auf. Von diversen Sondersendungen im Fernsehen und Berichten über Hooligans einmal abgesehen, bekamen auch die Amiga-User gerade noch in letzter Sekunde entsprechende Software auf ihrem Screen präsentiert. Die vorliegende Version von Sensible World of Soccer wurde mit dem aktuellen EM-Modus ergänzt, der mit den sechzehn teilnehmenden Mannschaften in originalgetreuer Zusammenstellung aufwarten kann. Die Aufstellung der Teams ist leider nicht ganz so realistisch, was uns nicht wundert, denn das Programm wurde fertiggestellt, bevor die Fußballverbände ihre Mannschaften melden mußten. Wer nun noch auf weitere Neuerungen hofft, wird leider enttäuscht. Selbst die Verpackung ist identisch, wenn man einmal von einem kleinen gelben Aufkleber absieht, der auf den neuen EM-Modus hinweist. Erfreulicherweise senkte man auch den Preis auf bescheidene DM 39,-, was den einen oder anderen doch noch zum Kauf hinreißen dürfte. Es soll ja immer noch Leute geben, die Sensible Soccer noch nie gesehen haben!

■ **Hans Ippisch**

COMMENT



Dafür, daß uns ein offizielles EM-Spiel beschert wurde, haben sich die Verantwortlichen ein Extra-Lob verdient. Gleiches gilt für den Preis, die Programmierer haben jedoch nur das Nötigste getan.

FACTS

Hersteller: Warner Interactive ■ **Spieler:** 1-2 ■ **Disks:** 2 **Preis:** ca. DM 39,– ■ **Englisch nötig:** nein ■ **Festplatte:** wird unterstützt ■ **2.Laufwerk:** wird unterstützt ■ **Steuerung:** Joystick, Tastatur ■

(+) günstiger Preis, EM-Modus

(–) keine weitere Überarbeitung

GAMEPLAY	88 %
GRAFIK	47 %
SOUND	60%
MOTIVATION	85%
GESAMT	85 %

BRANDHEISS!

Games

Titel		Preis
Airbus 2 *		79,99
ATR – All Terrain Racing		49,95
Biing! (2 MB RAM, Festplatte)		89,95
Black Viper		69,99
Caribbean Disaster		**49,99**
Cederic (dt.)		69,99
Colonization (dt.)		79,95
Der Reeder (dt.)	AKTIONSPREIS	49,99
Die Nordländer *		69,99
Erben der Erde		59,95
Flight of the Amazon Queen		69,95
Hanse - Die Expedition		39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (Ikarion) *		69,99
Jaktar – Der Elfenstein (dt.)		49,99
Kampf um die Krone (dt.) *		69,99
Mad News (dt.)		79,95
Mag! (dt.) *		79,99
Nemac IV		**49,99**
Obsession		49,99
Odyssey		29,99
Pizza Connection		89,95
Pole Position (dt.) *		89,99
Sensible Golf		69,95
Sensible World of Soccer Euro Edition		39,99
Sim Classics (dt.): *Sim City Classic, Sim Life, Sim Ant*		69,95
Soccer Stars 96: *Fifa Soccer, Kick Off 3, Anstoss, Premier Manager 3*		69,99
Super Skidmarks		59,95
Super Skidmarks Data Disk		39,99
Super Street Fighter 2		59,95
Super Tennis Champs		39,99
Tiny Troops *		59,99
Top Gear 2		49,95
Whales Voyage 2		89,95
Worms		59,99
"Z" *		**59,99**

Games speziell für A1200

Titel	Preis
Alien Breed 3D	59,95
Biing! (3 MB RAM, Festplatte)	89,95
Breathless	**59,99**
Coala	49,99
Der Reeder	89,95
Der Seelenturm	79,95
Dschungelbuch *	69,99
Dungeon Master 2	79,95
Elite 3 (1st Encounters) *	59,99
Evolution *	49,99
Extreme Racing	49,99
Fears	79,95
NBA Jam Tournament Edition	79,99
Pinball Illusions	69,95
Pinball Mania	59,95
Primal Rage	**59,99**
Roadkill	59,99
Sim City 2000 (4 MB RAM, Festplatte)	69,95
Slam Tilt	49,99
Speris Legacy	59,99
Star Crusader	49,99
Super Street Fighter 2 Turbo	49,99
Virtual Karting	49,99
Watchtower	39,99
Willi Lemkes Fußballmanager	59,99

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl – weitere erfragen!

Titel	Preis
Alien Breed 3D	59,99
Erben der Erde	59,99
Evolution *	**49,99**
Pinball Illusions	69,95
Roadkill	59,99
Super Skidmarks	59,95
Super Street Fighter 2 Turbo	49,99
Syndicate	69,95
Theme Park (dt.)	79,95
Whales Voyage 2 *	79,99
Worms	69,99
Game Pad speziell für CD 32	39,95

Preishits (solange Vorrat reicht!)

Titel		Preis
Aufschwung Ost (dt.)	SONDERPOSTEN	9,99
B-17 Flying Fortress		39,95
Behind the Iron Gate	**SONDERPOSTEN**	**19,99**
Black Crypt		29,99
Civilization		39,95
Crystal Dragon	SONDERPOSTEN	9,99
DarkSeed		39,95
Das Schwarze Auge – Schicksalsklinge		49,95
Der Trainer Italia (dt.)	SONDERPOSTEN	9,99
Desert Strike		29,95
D/Generation (nur für A1200)		19,99
Dogfight		39,95
Dune (dt.)		39,95
Dune 2 (engl.)		29,95
Elite Plus		39,99
Embryo	SONDERPOSTEN	9,99
F1 World Championship (A600, A1200)		**19,99**
Fields of Glory		39,95
Formula 1 Grand Prix		39,95
Fußball Total!	SONDERPOSTEN	9,99
Gunship 2000		39,95
Jimmy White Snooker		29,99
John Madden Football		29,99
K 240		29,99
Lothar Matthäus Super Soccer		29,95
Micro Machines	SONDERPOSTEN	29,99
Pacific Islands		29,99
PGA Tour Golf Plus		29,99
Pinball Magic		29,95
Rally Championships (ab A500+)	SONDERP.	9,99
ranTrainer (dt.)	**SONDERPOSTEN**	**29,99**
Red Baron		39,95
Road Rash		29,99
Sim Ant Classic (dt.)		39,95
Sim City Classic		39,95
Space Hulk		29,99
Space Quest 1		19,95
Syndicate (engl.)		29,95
Team Yankee (dt.)		39,99
Theme Park (dt.)	**SONDERPOSTEN**	**29,99**
Tornado (dt.)		39,95
Turbo Trax		29,99
UFO – Enemy Unknown		39,95
Wing Commander (dt.)		29,95
Whizz (ab A500+)	SONDERPOSTEN	9,99
Zeewolf	SONDERPOSTEN	19,99
Zeppelin (dt.)	SONDERPOSTEN	29,99

Zubehör

Artikel	Preis
externe 3,5"-Diskettenstation	129,–
Maus für alle Amigas	39,95
RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500	59,95
RAM-Erw. auf 2,3 MB mit Uhr für A500	**199,95**
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+	89,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A600	109,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
3,5" MF 2DD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Artikel	Preis
Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 19,95
Control Pad	19,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95

Sony Playstation

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl – weitere erfragen!

Titel	Preis
Adidas Power Soccer	99,99
Alien Trilogy	89,99
Darkstalkers *	89,99
Descent	**89,99**
Earthworm Jim 2 *	89,99
NBA Live 96	89,99
Need for Speed	89,99
Olympic Games *	89,99
Panzer General	89,99
Resident Evil (dt.) *	**89,99**
Ridge Racer Revolution	99,99
Tunnel B1 *	89,99
Wing Commander 3 (dt.)	99,99

Unser Tip des Monats:

Sensible World of Soccer Euro Edition

Rechtzeitig zur EM' 96 in England kommt der neueste Fußballhit aus dem Hause Sensible!

39,99



Kaum zu glauben!

Aufschwung Ost
Crystal Dragon
Der Trainer Italia
Embryo

Solange der Vorrat reicht!!!

je 9,99

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.

Wo Sie uns finden:

Media Point
Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point
Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point
Hamburg – Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

Media Point
Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

Media Point
Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedr.h.
Tram 20,21 Bersarinplatz

Media Point
Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point
Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Media Point
.... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!





Heiße Fußballschlachten, leider ohne Tiefgang

Total Football

Gut ein Vierteljahr ist vergangen, seitdem uns Domark mit seiner Demo-Version auf einen neuen Fußball-Knaller heißgemacht hat. Pünktlich fertig geworden zur EM, hat Total Football leider doch nicht mehr die Verbesserungen erfahren, die es zum Referenzspiel hätten machen sollen.

Wie schon die nur zweiseitige Anleitung erahnen läßt, verzichtet man in Total Football gänzlich auf großartige Ausschmückungen und Hintergründiges zum Thema Fußball und kommt lieber gleich zur Sache. Nachdem man sich in den Optionen für eine der drei möglichen Spielsteuerungen entschieden und das Zeitlimit sowie die Handhabung von Regelverstößen festgelegt hat, muß man sich nur noch für den gewünschten Spieltyp entscheiden. Ob man ein einfaches Freundschaftsspiel austrägt, in der Liga kickt, Pokalspiele absolviert oder gar um den Weltmeistertitel kämpft, stets stehen 50 Nationalmannschaften hierfür zur Auswahl.



Zwischen Anstoß und Matchende

In einer von acht möglichen Mannschaftsaufstellungen trittst Du gegen Deinen Gegner an, der alternativ zum computergesteuerten Team natürlich auch ein menschlicher Mitstreiter sein kann. Die Möglichkeit, miteinander das gegnerische Tor zu stürmen oder gar per 4-Player-Adapter zusätzliche Spielstrategien zu eröffnen, ist leider nicht gegeben. Die spätestens seit Lothar Matthäus Fußball und FIFA Soccer bewährte ISO-3D-Perspektive findet man auch in Total Football wieder. Hier führt diese Darstellung jedoch nicht nur zu einer guten Übersichtlichkeit auf dem Rasen, vielmehr hat man auch das FIFA-typische Ruckelscrolling überwunden und darf nun einen durchgehend flüssigen Spielablauf verfolgen. Geht das Paßspiel zumindest im 2-Button-Betrieb sehr präzise vonstatten, so scheint doch nur die Computer-Mannschaft erweiterte Dribbling-Funktionen zu beherrschen. Hier bekommt man dann beeindruckende Kopfbälle oder auch hochspringende Teamkollegen zu sehen. In den eigenen Reihen dagegen herrschen nicht nur bodenständige Spielfeldaktionen vor, sondern es wird eine verfrühte Betätigung des Feuerknopfes zudem oft übel bestraft. Zum einen löst der Hauptbutton nämlich einen gezielten Schuß aus, sobald

Das Problem von Eckbällen ist, daß man aufgrund des begrenzten Sichtfeldes nicht abschätzen kann, wo der eigene Mann denn nun eigentlich steht.



man in Ballbesitz ist, zum anderen veranlaßt er die Spielfigur zur typischen Foulgrätsche, ohne Rücksicht darauf, wie nahe sie am Ball ist. Dies hat zumeist zwei fatale Folgen: Dein Spieler foult rücksichtslos selbst einen Gegner, der nicht im Ballbesitz ist und erhält hierfür vom Schiedsrichter eine Strafe. Zweite Variante ist die Ballannahme bei weiten Abschlägen in den freien Raum. Dein Kicker rutscht wieder ungewollt über den Rasen und verliert den Ball an die andere Mannschaft. Hier hätte man vom programmtechnischen Ablauf deutlich unterscheiden müssen, daß man nur foult, wenn der Gegner bereits in Ballbesitz ist, ansonsten jedoch in Richtung des Balles springt, um ihn zum Beispiel zu köpfen oder mit einem galanten Fallrückzieher zu verlängern.

Die Atmosphäre im Stadion

In Total Football ist zumindest eine lautstarke Fangemeinde zu den Spielen erschienen. Sie erreicht mit den typischen Aahhs und Ohhs zwar noch lange nicht die Klasse der Matthäus- oder FIFA-Anhänger, doch passen diese zumindest zum aktuellen Spielgeschehen. Etwas mehr Abwechslung hingegen hatten wir uns von der übrigen Präsentation erwartet. Einerseits kann man das Fehlen von auf dem Spielfeld mitlaufenden Schiedsrichtern oder Linienrichtern getrost verschmerzen. Dagegen gibt es aber weder ein Scoreboard, auf dem die Tore entsprechend gewürdigt werden, noch überhaupt irgendeine Art von Replay-Funktion. Auch das einstellbare Wetter beeinflußt das Geschehen auf dem Rasen weder mit Wind noch mit Regen, sondern wird lediglich durch eine unterschiedliche Farbgebung des Grüns zur Kenntnis genommen. Auch mangelt es Total Football irgendwie an der Übersichtlichkeit, die ein wirklich taktisches Vorgehen

In Domarks Arcade-Fußball steht einzig und allein actionreiches Gebolze auf dem Programm.

INFO Stark beschnitten





Neben dem eigentlichen Actionteil von Total Football ist es um umfangreiche Optionseinstellungen sowie interessante Statistikdaten eher schlecht bestellt. Als einzig stichhaltiger Punkt ist hier wohl nur die Bestimmung der Spiellänge zwischen 3 und vollen 45 Minuten-Halbzeiten zu nennen, ferner die Möglichkeit, mit begrenzter oder gänzlich ohne Schiedsrichter-Einwirkung zu spielen. Die 50 Nationalmannschaften hätte man eigentlich auch nur mit Nummern von 1 bis 50 betiteln können, da sie allesamt nur aus namenlosen Spielern bestehen. Weder können sie eine unterschiedliche Spielstärke vorweisen noch verbessern sie sich im Laufe zum Beispiel einer Pokalrunde, d. h. jedes Spiel läuft nach dem gleichen Schema ab, ohne daß ein Ansteigen des Schwierigkeitsgrades feststellbar wäre. Nur die gewählte Feldaufstellung der Spieler kann also für den Ausgang eines Spieles mitentscheidend sein.



Der Torwart der gegnerischen Mannschaft läßt sich fast immer austricksen, indem Du den Ball mit einem geschickten Lob über seinen Kopf drüberhebst.



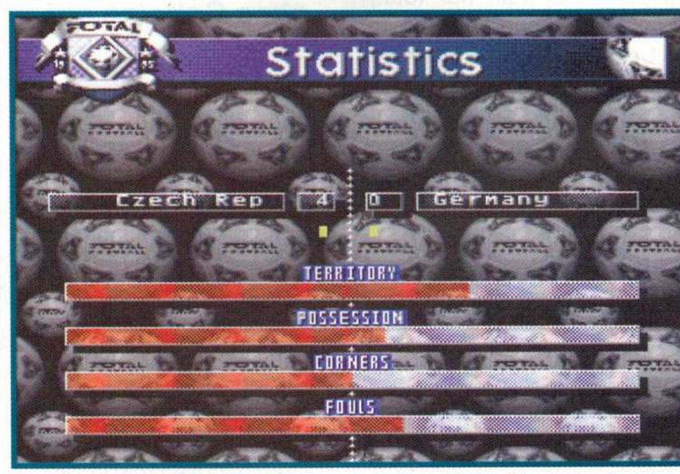
Bei jedem Foulspiel vergibt der Schiedsrichter gerne gelbe Karten. In Tornähe hat dies zudem meist einen direkten Freistoß zur Folge. Da heißt es dann Mauer bilden...



Die schicke 3D-Optik kann leider nicht über einige spielerische Mängel hinwegtäuschen.

ermöglicht, denn weder ein einblendbarer Spielfeldscanner noch Hilfsrichtungen zeigen uns, wo denn nun ein Partner steht, der nicht gerade in dem begrenzten Spielfeldabschnitt zu finden ist. So hilft meist nur ein Alleingang in Richtung Tor, wobei gerade einmal auf die Spieler in nächster Nähe ein Paß gegeben werden kann. Der eigene Torhüter wird vom Computer vollautomatisch gesteuert, wobei Du lediglich beim Abstoß wieder in Aktion treten darfst. Mit etwas Geschick hebst Du den Ball stets über den Kopf des gegnerischen Torwarts in den Kasten, fast jeder andere direkte Schuß wird dagegen gnadenlos gehalten. Nicht daß Ihr jetzt denkt, Total Football sei ein gnadenlos schlechtes Soccer-Game. Nur liegen hier eben die wünschenswerten Verbesserungsmöglichkeiten klarer auf der Hand als das gut gelungene Gameplay, das die Referenzspiele halt auch schon aufweisen konnten. Wer ein rein actionbetontes Fußballspiel sucht, ohne sich mit vielen Optionen und Untermenüs herumschlagen zu müssen, ist mit Total Football bestens bedient. Wer eine tiefgründige Fußballsimulation sucht, ist hier leider an der falschen Adresse.

■ **Oliver Preißner**



Zur Halbzeit und zu Spielende gibt eine kleine Statistik Aufschluß über Ballbesitz, Ecken, Fouls und dergleichen.

INFO 2-Button-Pads bevorzugt

Kommt Total Football rein theoretisch mit einem einfachen Standard-Joystick aus, so endet dessen Verwendung jedoch in einem aussichtslosen Kampf mit der Technik. Bis zu drei schnelle Button-Clicks sollen praktiziert werden, um den Ball im Lauf zu schießen und zudem noch nach einem bestimmten Klick die gewünschte Richtung zu verleihen. Am besten wählt man die kombinierte Methode mittels eines 2-Button-Pads. Hier können dann mühelos kurze und lange Pässe gespielt werden. Rückpässe, weite Schüsse und sogenannte Lobs ergänzen zudem das Repertoire.

COMMENT



Hier wurde nur die ISO-3D-Ansicht flüssiger in Szene gesetzt. Daß hierfür viele bewährte Features daran glauben mußten, ist ein viel zu hoher Preis, so daß man Domarks Werk nicht zum Referenztitel ernennen kann.

FACTS

Hersteller: Domark ■ **Spieler:** 1-2 ■ **Disks:** 3 **Preis:** ca. DM 60,– ■ **Englisch nötig:** nein ■ **Festplatte:** - ■ **2.Laufwerk:** wird unterstützt ■ **Steuerung:** Joystick, 2-Button-Pad ■

GAMEPLAY	68 %
GRAFIK	72 %
SOUND	70 %
MOTIVATION	76 %
GESAMT	72 %

\+ flüssiger Spielablauf

− oberflächliches Gameplay

DFÜ & Modem



Communication Unlimited ist ein neues Terminalprogramm, das seinem Namen alle Ehre macht. Einfach bei der Konfiguration und Bedienung aber leistungsfähig und mit richtungsweisenden Features ausgestattet:

- einfache Bedienung z.B. Modem-Parameter per Mausklick!
- läuft auf jedem PublicScreen, Größe / Position frei einstellbar
- komplett Style-Guide konform und Fontsensitive
- komplette Gebührenberechnung mit neuen Tarifen der Telekom
- Informationsdaten (bisherige Anrufe, Onlinezeit, letzter Anruf...)
- Import und Konvertierung der Telefonbücher z.B. von TERM und NCOMM
- unterstützt XEM Standards (z.B. RIP), XPR, Hydra-Bi-Modem (gleichzeitig UP/Download und Chatten) nur **39,-**

TEST 89% Amiga Plus Ausgabe 4/96

Data/Fax-Modem Motorola 3400pro 28.800
•Eines der zuverlässigsten Tischgeräte überhaupt •incl. Netzteil, seriellem Kabel und Telefonanschlußkabel •Übertragungsstandards bis einschließlich V.34 •DTE-Speed bis 115.200baud •Fax Grp III •Datenkompression: MNP5/V.42bis •Fehlerkorrektur MNP2-4/V.42 •Hayes-kompatibler Kommandosatz •BZT: A118 601F •incl.Terminalprogramm "Communication Unlimited" **399,-**

Modem 14.400
externes Gerät •incl. Kabel und Netzteil • BZT-Zulassung •incl. dem Super-Terminalprogramm "Communication Unlimited" **199,-**

CD[32] Shuttle

TEST 92% Amiga Plus Ausgabe 5/96

TEST Amiga Special Ausgabe 3/96 Sehr Gut



Lieferung ohne CD32

499,-

Machen Sie einen vollwertigen Rechner aus Ihrem CD32! Das **VECTOR** Shuttle zum CD[32] ist ein Unterstellgerät, in dem alle nötigen Schnittstellen enthalten sind. Es ist mit Echtzeituhr/Datum ausgestattet und verfügt über einen AT-Bus Festplattencontroller und einen durchgeführten Systembus zur Weiterverwendung des MPEG-Moduls bzw. zum Anschluß von Erweiterungen. Das wichtigste "Extra" ist beim Shuttle serienmäßig: ein **Diskettenlaufwerk** ist schon eingebaut!
•externer Anschluß für: zusätzliches Netzteil,Tastatur (PC AT), Floppy, Monitor; Parallel/Seriellport
•interner Anschluß für: Festplatte **3,5"** AT-Bus, SIMM-Speicher in 2,4 oder 8MB (abschaltbar), math. Co-Pro

Video-Digitizer

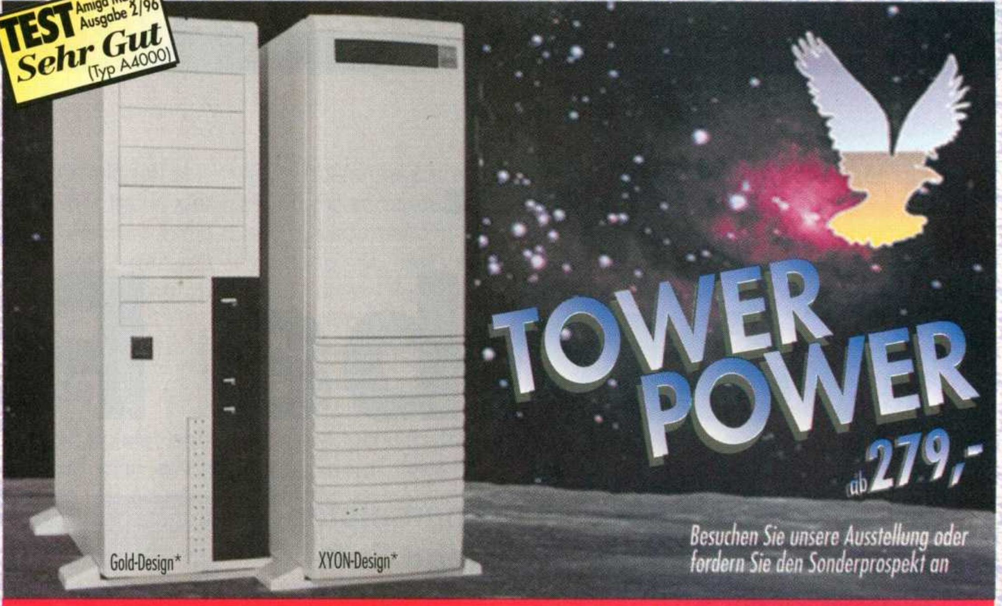
TEST Amiga Games Ausgabe 1/96 Sehr Gut



•Echtzeit-Digitizer mit 24 Bit Farbtiefe •Realtime-Digitizing durch 30MHz A/D-Wandler •512KB RAM on Board •bewegte Sequenzen können digitalisiert werden, **Hard-Disk-Recording** über PCMCIA! •IFF, JPEG, BMP, PCX, TARGA u.a. •Neue leistungsfähige Software mit über 70 Filter- und Effekt-Möglichkeiten • ab Kickstart/Workbench 2.0, mind. 1,5MB (3MB und Festplatte empfohlen) •inclusive Anschlußkabel und Netzteil •optional: S-VHS Eingang für bessere Bildqualität, PCMCIA-Adapter zum A600/1200 für schnellere Datentransferrate

Graffito24 FBAS-Version	269,-
Graffito24 S-VHS	299,-
PCMCIA-Adapter zum Graffito24	80,-

TEST Amiga Magazin Ausgabe 2/96 Sehr Gut (Typ A4000)



Sie benötigen mehr Platz für Festplatten, CD-ROMs, Diskdrives usw? Dafür bieten wir Ihnen unsere Tower in Top-Design und erstklassiger Verarbeitung. Paßgenaue Fertigung, solide Verarbeitung, exakte Befestigungspunkte für das Mainboard und lasergeschnittene Aussparungen für die Anschlußbuchsen sorgen für problemlose Montage. Bei Verwendung des PC-Tastatur Adapters und einer Win95-Tastatur können Sie die Win95-Tasten als Amiga-Tasten nutzen. Im Lieferumfang der Leergehäuse befinden sich bereits alle nötigen Kabel zum Einbau eines Serien-Amiga.

Wir bauen Ihren Tower:
Sie bringen uns Ihren A1200 mit Netzteil, wir bauen ihn in ein Gold-Gehäuse. Wir tauschen auf Wunsch Ihr Netzteil (sofern neuwertig) gegen ein 230W Einbaunetzteil und die Tastatur gegen eine PC-Tastatur mit Adapter. Im Preis enthalten sind alle Kleinteile und die Montage, Erweiterungen werden gesondert berechnet.

Towerumbau A1200 komplett	499,-

Tower & Zubehör für A1200:

Towergehäuse Gold	279,-
Towergehäuse XYON mit Fronttüre	329,-
Netzteil 230W	99,-
Kabel für A1200 Tastatur	69,-
Gehäuse für A1200 Tastatur	69,-
Adapter für PC-Tastatur	99,-

Tower & Zubehör für A500:

Towergehäuse Gold	279,-
Towergehäuse XYON mit Fronttüre	329,-
Netzteil 230W	99,-
Kabel für A500 Tastatur	29,-
Gehäuse für A500 Tastatur	69,-
Adapter für PC-Tastatur	74,-

Tower & Zubehör für A2000:

Towergehäuse Gold	299,-
Towergehäuse XYON mit Fronttüre	349,-
Netzteil 230W	119,-
Adapter für PC-Tastatur	69,-

Tower & Zubehör für A3000:

Towergehäuse Gold	299,-
Towergehäuse XYON mit Fronttüre	349,-
Netzteil 230W	119,-
Adapter für PC-Tastatur	69,-

Tower & Zubehör für A4000:

Towergehäuse Gold (incl. Daughterboardträger)	329,-
Towergehäuse XYON mit Fronttüre	379,-
Netzteil 230W	119,-
Adapter für PC-Tastatur	74,-
PC-Tastatur 105 Tasten (Win95)	49,-

*weitere Design-Modelle in Vorbereitung

Zubehör

BLIZZARD Accelerator Series

Cyberstorm&Blizzard	auf Anfrage
RAM Board 512KB für A500	59,-
RAM Board 1MB für A500plus	89,-
RAM Board 1MB für A600	119,-
VECTOR-RAM Board 2MB A570 (TEST Amiga Special Ausgabe 9/94 Sehr Gut)	199,-
VECTOR-RAM Board 2MB A500 (0,5 & 1MB Chip)	249,-
Cybervision64 mit 2MB/4MB	629,-/ 829,-
ATAPI CD-ROM Controller für A1200	189,-
A1200 CD-Controller & QUAD-Speed CD-ROM komplett	299,-
A1200 CD-Controller & SIX-Speed CD-ROM komplett	395,-
4fach/6fach/8fach-Speed CD-Drive ATAPI	auf Anfrage
4fach/6fach/8fach-Speed CD-Drive SCSI	auf Anfrage
HardDisk 2,5" Komplettset incl. Kabel&Handbuch	auf Anfrage
3,5" Festplatten AT-Bus/SCSI	auf Anfrage
VECTOR-Falcon570 SCSI-Controller	149,-
Oktagon2008 SCSI-Controller für A2../3../4000	259,-
SCSI-Gehäuse für eine 3,5" Harddisk	159,-
SCSI-Tower 4fach für 3,5" oder 5,25" Geräte	199,-
Harddisk-Adapter von 2,5" auf 3,5" im A600/1200	29,-
TwinCon-Adapter 2,5" **und** 3,5" im A600/1200	39,-
VECTOR KickUM Spezial für 2Roms im A600	39,-
VECTOR KickUM 2plus 2Roms A500/A2000 speziell 3.1	29,-
AS320 (A500 oder A2000),AS306 (A600)	179,-
AS312 (A1200),AS330 (A3000),AS340 (A4000)	209,-
Kickstart-ROM V1.3/2.04/2.05	ab 39,-
Disk-Laufwerk intern/extern A500 bis 1200	ab 89,-
VGA-Adapter für A1200/A4000	29,-
Adapter VGA-Invers (23pol Monitorstecker an Grafikkarte)	39,-
Trackball Crystall mit leuchtender Kugel	79,-
VECTOR 400dpi Maus incl. Maushalter&Pad	49,-
VECTOR Midi-II Interface	129,-
VECTOR MicroSound-Sampler II	79,-

Video-Text Decoder

VECTOR VTex - der VideoText-Decoder für den Amiga •Anschluß am Parallel-Port •Einlesen der Daten von jedem FBAS-Signal (Chinch) •incl. Kabel und anwenderfreundlicher Software (laden,speichern,drucken usw,Arexx) **99,-**

RAM-Board A1200



Endlich wieder lieferbar! Nun endlich erhalten Sie eine CE-geprüfte Speichererweiterung für Ihren A1200 von **VECTOR**. Die Karte ist autoconfigurierend und beschleunigt Ihren Rechner etwa um den Faktor 2. Sie verfügt über eine Echtzeituhr mit Datumsfunktion und kann optional mit einem math. CoProzessor bis 50MHz ausgerüstet werden.

VECTOR RAM-Board A1200 ohne RAM	89,-
VECTOR RAM-Board A1200 mit 4MB RAM	179,-
VECTOR RAM-Board A1200 mit 8MB RAM	299,-

Besuchen Sie unser Ladenlokal oder bestellen Sie: Post-Versandkosten ab DM 15,-. Eilversand und Großgeräte per Trans-O-Flex ab DM 30,-. Alle Preise in DM incl. MwSt. Lieferung per Nachnahme solange Vorrat reicht. Änderungen/Zwischenverkauf vorbehalten. Sie finden den gesuchten Artikel nicht? Wir führen weiteres Zubehör, Ersatzteile, Software, CDs in unserem Sortiment. Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an. Wir reparieren Ihren Amiga schnell & preiswert von Meisterhand!

VECTOR HARD & SOFT Distributor

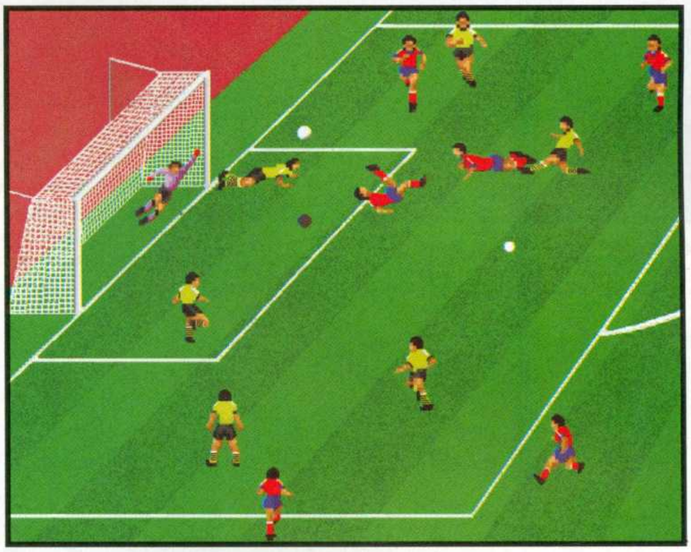
HK-Computer GmbH
Höninger Weg 220 • D-50969 Köln
Mo-Fr:10[00]-13[00] u.14[30]-18[30] Sa:10[00]-14[00]
Telefon : 0221 / 369062
Telefax : 0221 / 369065
Mailbox : 0221 / 369024

HK COMPUTER

Guter Tabellenplatz

Samba Partie

Pünktlich zur Fußball-Europameisterschaft ist es soweit: das junge Software-Entwicklungsteam von Sayonara schickte uns eine reviewfähige Version ihres Managerspiels Samba Partie zu. Wir haben uns das Werk angesehen, um die Aufstiegschancen der Nachwuchsmannschaft auszuloten.



Spektakuläre Torszenen kann man im Action-Modus von Samba Partie in Massen bewundern. Die Möglichkeiten, in das Geschehen aktiv einzugreifen, sind jedoch begrenzt.

Eigentlich sind die Jungs von Sayonara Software schon lange kein unbeschriebenes Blatt mehr. Auf ihr Konto gehen immerhin so bekannte Spiele wie die Urlaubersimulation „Flamingo Tours“ und das Cineasten-Programm „Hollywood Pictures“. Mit Feuereifer arbeiten sie seit acht Jahren daran, den Amiga, den „freundlichsten aller Computer“, wie sie ihn nennen, mit professioneller Software zu versorgen. Den Namen Sayonara Software hat man nur deshalb noch nicht so oft gehört, weil die Truppe ihre Spiele bisher über andere Labels wie z. B. Starbyte unter die Leute brachte. Erst jetzt, da sich viele Firmen nach wie vor aus dem Amiga-Geschäft zurückziehen, haben sich Jo Seitz und seine Mitstreiter entschlossen, ihre Spiele unter eigenem Namen herauszubringen.



Hartes Training

Mehr als zwölf Monate lang schlugen sich die Entwickler „die Nächte um die Ohren“, damit ihr erstes unter eigenem Namen veröffentlichtes Werk zu einer runden Sache wird. Jetzt, wo Samba Partie (fast) fertiggestellt ist, kann man mit Fug und Recht sagen, daß die ganze Mühe wohl nicht umsonst war. Und dabei haben sich die Jungs für ihr Debüt ein Genre ausgesucht, das auf dem Markt bereits mit zahlreichen hervorragenden Programmen vertreten ist - man denke nur an die Monumente Bundesliga Manager Hattrick oder Anstoß. Der Konkurrenzdruck ist also enorm, und die Frage stellt sich, ob Samba Partie es mit den etablierten Großen aufnehmen kann. Bei einem Vergleich gilt es aber der Fairneß halber zu berücksichtigen, daß eine bereits seit langen Jahren erfolgreiche Firma wie Software 2000 für die Ent-



Mit Hilfe des Joysticks steuert man den ballführenden Kicker über den Rasen.

Der intelligent gemachte Manager-Teil und das solide Action-Game ergänzen sich zu einem der interessantesten Fußball-Spiele der letzten Zeit.

wicklung von BMH sicherlich auf ganz andere Ressourcen zurückgreifen konnte als ein kleines Haus wie Sayonara.

Spannendes Match

Samba Partie bietet alle wesentlichen Features, die man von einem Fußballmanager erwartet. Das Ziel besteht für den Spieler darin, seine Mannschaft bis spätestens zum Jahr 2200 finanziell und auf dem Rasen zu einem Top-Team zu machen. Das A und O der Karriere sind dabei natürlich die zu bestreitenden Turniere, die je nach Leistung mit Punkten oder Punktabzügen honoriert werden und so über Aufstieg oder Absturz der Mannschaft entscheiden. Dabei wirkt sich der allgemein bekannte Teufelskreis aus: je besser die Mannschaft, desto mehr Zuschauer lockt man ins Stadion, desto mehr Fan-Artikel lassen sich an den Mann bringen, desto besser kann man sein Stadion ausbauen. All das bringt eine Menge Geld, das sich wiederum zum Einkauf von immer besseren Spielern oder für die gezielte Nachwuchsförderung einsetzen läßt. Wer jedoch auswärts und in Heimspielen überwiegend Niederlagen einfährt, dem blüht bald der Bankrott und ein Absturz in die Bedeutungslosigkeit, der mit dem des 1. FC Nürnberg zu vergleichen ist...

Spielfeld

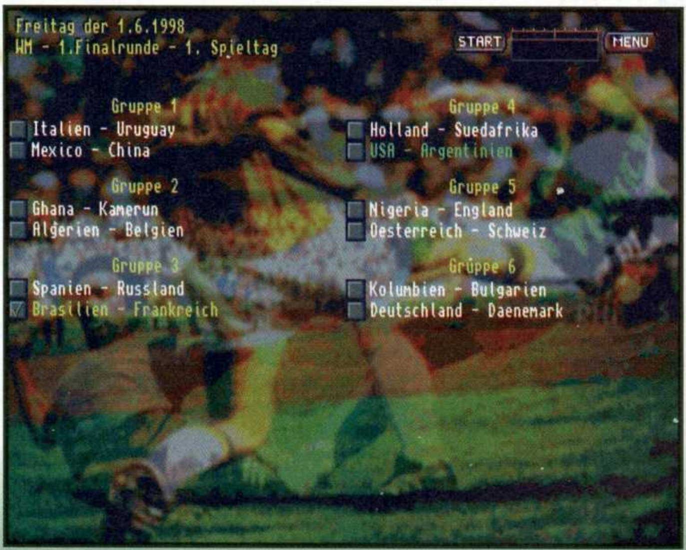
Zu Beginn des Spiels entscheidet man, ob man seine Mannschaft lieber im (voreingestellten) Liga-Modus oder im Nationalteam-Modus zum Erfolg führen will. Dies hat fundamentale Auswirkungen auf den weiteren Verlauf, denn während man im Liga-Modus sämtliche Manager-Optionen frei verfügbar hat, ist man als Chef einer Nationalmannschaft in seiner Handlungsfreiheit wesentlich eingeschränkter (z. B. kein Stadionausbau, Aktionen müssen immer für zwei Jahre im voraus geplant werden). Anschließend wählt man einen Club aus, den man als Manager betreuen will, und hat die Möglichkeit, entweder gegen den Computer oder einen zweiten menschlichen „Manager“ anzutreten. Betrachtet man sich nun die Namen der Spieler seines Teams, so stellt man fest, daß diese gelinde gesagt „abenteuerlich“ sind - immerhin stellt man gelegentliche Anklänge an real existierende Personen fest, wie z. B. bei „Klensmann“. Wer der Meinung ist, daß der Spielspaß einer Fußballmanager-Simulation unter solchen Phantasienamen leidet, der kann in einem speziellen Editor sowohl Namen als auch Spieler-Eigenschaften recht genau dem aktuellen Stand oder den persönlichen Vorlieben anpassen.

Nach dem „Bürokram“, zu dem außer den oben bereits erwähnten Punkten u. a. natürlich auch die Festlegung der Trainingseinheiten, das Gewinnen von finanzstarken Sponsoren und Werbepartnern sowie Verhandlungen mit der Bank gehören, kann man sich allmählich an das große Ereignis, den Spieltag, heranwagen. Wer will, darf vorher im Intertoto noch seinen Tip abgeben und so mit etwas Glück seine Einnahmen zusätzlich aufstocken.

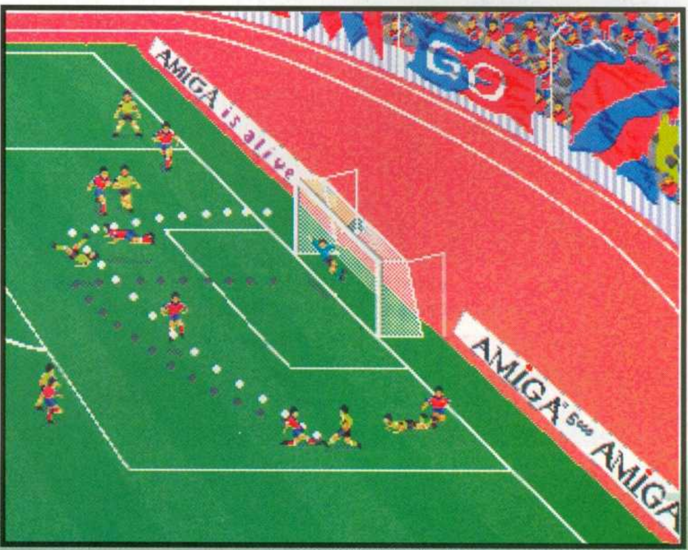
Der Spieltag selbst wartet mit einer Überraschung auf: entweder man beschränkt sich darauf, alle Begegnungen in kürzester Zeit vom Computer berechnen zu lassen und anhand der Tabelle seine Strategie bis zum nächsten Match auszurichten, oder man gönnt sich den Action-Modus, in dem man ausgewählte Partien



Im Einstellungsmenü findet sich auch der Spieler-Editor, mit dem man sich seine persönliche Lieblingsmannschaft zusammenbasteln kann - z. B. mit den Originalnamen für die EM.



Für den Spieltag erhält man eine Liste aller anstehenden Matches und darf sich diejenigen aussuchen, bei denen man im Action-Modus „live“ dabei sein will.



Die kleinen Pixelsprites auf dem Spielfeld erinnern ganz entfernt an Sensible Soccer. Samba Partie setzt im Spiel allerdings ganz andere Schwerpunkte als der Klassiker.



Wie es sich für einen Fußballmanager gehört, kümmert man sich in Samba Partie auch um den Stadionausbau.



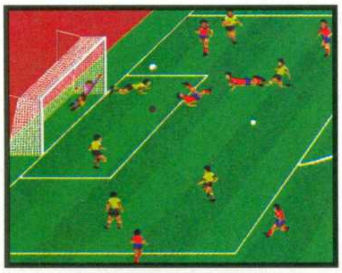
Nach dem Spieltag gibt die Tabelle Aufschluß darüber, wie man im Vergleich zu den anderen Clubs abgeschnitten hat.



Actiongeladene Grafiken schaffen das richtige Flair.



Selbst an witzige Bandenwerbung wurde gedacht.



Das Scrolling des Spielfelds geht sehr flüssig vonstatten.

auf dem Spielfeld live mitverfolgen und sogar selbst beeinflussen darf - eine willkommene Abwechslung in einem Genre, dessen Struktur hauptsächlich von statischen Menüscreens bestimmt wird! Bevor man sich im Action-Modus tatsächlich aufs Spielfeld begibt, kann man Aufstellung und Taktik seiner Mannschaft festlegen. Anschließend beobachtet man das Geschehen auf dem Rasen von schräg oben, und die kleinen Pixelsprites wecken Erinnerungen an die legendären Sensible-Games. Jedem steht es frei, sich nun zurückzulehnen und das Match passiv quasi vom Fernsehsessel aus zu verfolgen oder selbst zum Joystick zu greifen. Allzu anspruchsvolle Amiga-Fußballer seien jedoch gewarnt: die Einflußmöglichkeiten sind recht begrenzt, und die Joysticksteuerung verlangt eine Menge Übung, wenn man die Leistung seiner Mannschaft wirklich verbessern will. Man darf jedoch nicht vergessen, daß es sich bei Samba Partie in erster Linie um eine Manager-Simulation und nicht um ein Fußball-Actionspiel handelt. Immerhin hat man sogar die Möglichkeit, spektakuläre Spielszenen mit einem „Videorecorder" für die Nachwelt zu konservieren.

Durchdachte Steuerung

Wenn man vom joystickbetonten Action-Part absieht, läßt sich Samba Partie fast komplett mit den beiden Maustasten bedienen: mit dem linken Button wählt man Funktionen oder Untermenüs an und mit dem rechten gelangt man zurück auf die vorangegangene Ebene. Auf umständliche Menüverschachtelungen, wie man sie zur Genüge aus anderen Programmen kennt, wurde dankenswerterweise verzichtet. Die gebotenen Screens zeichnen sich durch große Übersichtlichkeit aus, und der halbwegs geübte Fußballcrack wird sich in dem Programm auch ohne Handbuch sehr schnell zurechtfinden.

■ **Herbert Aichinger**

INFO Für die Ungeduldigen...

Wer nicht warten will, bis sein Software-Händler das Game vorrätig hat, kann es auch um DM 79,- bei den Entwicklern selbst bestellen. Die Adresse lautet:

Sayonara Software • Jo Seitz • Altenstädter Straße 14
61194 Niddatal • Tel.: 06187/26498 • Fax: 06187/26498

COMMENT



Sicherlich kann Samba Partie dem mächtigen BMH nicht das Wasser reichen, aber die Beschränkung auf das Wesentliche und der rasante Action-Part bilden genau die richtige Mischung für Genre-Einsteiger.

FACTS

Hersteller: Sayonara Software ■ **Spieler:** 1-2 ■ **Disks:** 4 **Preis:** ca. DM 79,– ■ **Englisch nötig:** nein ■ **Festplatte:** wird unterstützt ■ **2.Laufwerk:** wird unterstützt ■ **Steuerung:** Joystick, Tastatur, Maus ■

+ einsteigerfreundlich

– hakelige Steuerung im Action-Part

GAMEPLAY	84%
GRAFIK	72%
SOUND	75%
MOTIVATION	84%
GESAMT	84%

COMPUTEC Verlag

Die CD-ROM für Amiga-Profis!

Randvoll! Über 100 Programme, Utilities & Demos!

3 Vollversionen!

■ TRAPS & TREASURES - der Jump & Run-Hit von Starbyte! ■ MARBLELOUS - Geschicklichkeitstest mit über 100 Levels! ■ AMBER - Strategie für bis zu 5 Spieler

Außerdem:

■ Utilities ■ PD-Games ■ Grafiken ■ Musikmodule ■ aktuelle Spieledemos zu Watchowers ■ Slamtilt! ■ Airbus 2 ■ Nemac IV Extreme Racing ■ Mag! ■ und vielen anderen!

Tolles Fussballspecial!

■ Spielbare Demos zu: ■ Hattrick ■ Bundesliga Manager Hattrick ■ Empire Soccer ■ Sensible Soccer

Mit Audiotracks von MAG! und der Seelenturm für den Musik-CD-Player!

für nur DM 19,80



Bestellschein

Hiermit bestelle ich die AMIGA GAMES CD ROM, Sonderausgabe 02/96 zu **DM 19,80 inkl. Versandkosten** (Ausland: plus DM 10,-):
Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

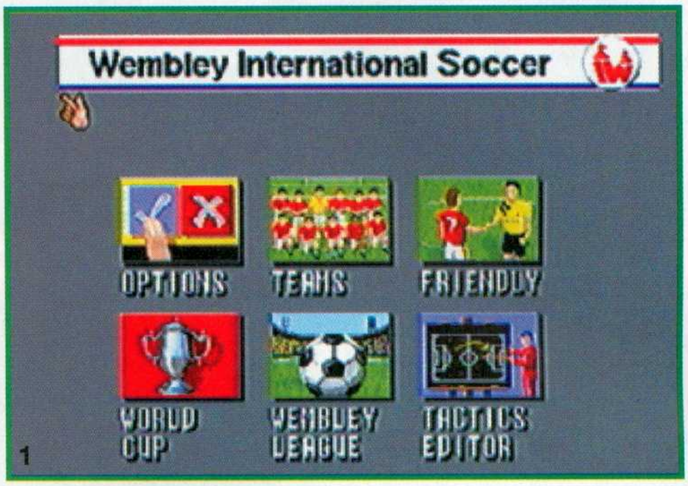
COMPUTEC VERLAG

Unsere Bestellbedingungen:
Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken. Bestellt werden kann nur **per Vorkasse** (Scheck/ Bargeld) über: COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Jetzt im Handel erhältlich!

Die Audiogenic-Programmierer haben sich von ihrer unmittelbaren Umgebung inspirieren lassen: vom Wembley Stadion, der Bastion des englischen Fußballs. Sie erwarben eine teure Lizenz und versuchten, ein hochwertiges Spiel darum herumzustricken.

Willkommen in London!



1

Wembley Int.



Die Wiederholungsfunktion ist wirklich brillant, wahrscheinlich sogar die beste, die man je in einer Amiga-Fußball-Simulation gesehen hat.

Wir wollen mit den besseren, erfreulicheren Aspekten des Spiels beginnen, dem Taktik-Editor. Dort könnt Ihr wählen zwischen Offensive, Defensive, kontinental, britisch oder Flügelspiel. Ich höre Euch jetzt schon einstimmig wie im Stadion grölen: „Jede Fußball-Simulation hat diese Features!" Das ist wahr, aber in diesem Spiel habt Ihr die Möglichkeit, drei verschiedene Spieler an verschiedenen Positionen so auf dem Rasen zu plazieren, daß sie Pässe von dem Spieler annehmen, den Ihr gerade steuert. Diese Besonderheit verschafft Euch zusätzliche Chancen und Eröffnungen, die normalerweise nicht geboten werden. Es führt zu rasanten, aufregenden Aktionen, wenn man weiß, daß sich beim Dribbeln oder Passen drei andere Team-Mitglieder so auf dem Spielfeld postieren, daß man gute Torchancen hat.

Ergänzt wird der Taktik-Editor durch ein weiteres interessantes Feature: das Paß-Fenster. Dieses Fenster erscheint immer dann auf dem Screen, wenn Ihr die Kontrolle über den Ball übernommen habt, und markiert einen Teamkollegen, zu dem man passen kann. Natürlich müßt Ihr Euch nicht stur nach den Vorgaben in dem Paß-Fenster richten, Ihr könnt genausogut den Ball an einen anderen Spieler abgeben, wenn Euch das günstiger erscheint. Der ausgewählte Spieler bekommt vor dem Paß eine Art „Heiligenschein" verpaßt, der ihn von den anderen unterscheidet. Nach ein paar Matches geht es Euch in Fleisch und Blut über, diesen Spieler auf dem Rasen zu erkennen. Das Fenster ermöglicht furiose und akkurate Pässe, die nicht selten in spektakulären Torszenen gipfeln.

Großen Eindruck hinterläßt außerdem der „One Touch"-Aspekt. Wenn man abgibt und den Button losläßt, bevor der Ball den anderen Spieler erreicht hat, führt dieser einen Volley oder einen Kopfball aus, je nachdem wie hoch der Paß gespielt wurde. Ich fand dieses Feature sehr nützlich, wenn man sich dem Tor nähert - es gibt hier Situationen, in denen man normalerweise kein Tor erzielt, weil der Goalie oder ein anderer Spieler den Ball abfängt. Das Resultat ist ein wildes Tohuwabohu im Torraum. Hat man dann diesen wichtigen Treffer dennoch gelandet, kann man sich den Torerfolg noch mal mittels der hervorragend umgesetzten Wiederholungsfunktion zu Gemüte führen.

Im Ganzen bereitet Wembley International Soccer keine großen Schwierigkeiten - es sind Kleinigkeiten, die sich summieren und zusammen dem Game einen Spitzenplatz unter den Fußball-Simulationen verwehren.

Ansichtssache!

Glücklicherweise gibt es zwei Perspektiven - von oben und von der Seite. Damit dürften alle Spieler zufriedengestellt werden. Trotzdem muß ich darauf hinweisen, daß das Spiel in der Seitenperspektive



2



3

Soccer

(1) Zwei Wettkämpfe stehen zur Auswahl: der World Cup mit 24 Teams und der Liga-Modus mit acht Mannschaften. Spielstände lassen sich glücklicherweise auf Diskette sichern.
(2) Der Taktik-Editor ist das beste Feature des Spiels. Die drei grauen Figuren kann man an jede beliebige Stelle des Spielfelds bewegen. Im Match wird der Computer versuchen, sie in die von Dir benötigte Position zu manövrieren.
(3) All die üblichen Optionen und vieles mehr wird aufgeboten, um Dich bei der Stange zu halten.

eine Spur langsamer abläuft, und daß das Paß-Fenster aus der Vogelperspektive viel leichter zu nutzen ist. Eigentlich schade, denn wenn man von oben auf das Spielfeld herabblickt, kommen einige der raffinierteren Pässe gar nicht so richtig zur Geltung. Die Soundeffekte sind nichts Besonderes, obwohl sie eigentlich wichtig wären, um eine realistische Stadion-Atmosphäre aufkommen zu lassen.

Wie sieht´s aus?

Im Ganzen bereitet Wembley International Soccer keine großen Schwierigkeiten - es sind Kleinigkeiten, die sich summieren und zusammen dem Game einen Spitzenplatz unter den Fußball-Simulationen verwehren. Die Spieler verfügen über ungewöhnlich viel Schwung - falls Ihr aus Versehen das Steuerkreuz loslaßt, wird Euer Spieler unverdrossen in die vorgegebene Richtung bis zum Spielfeldrand weiterlaufen, egal was um ihn herum alles passiert. Das Spielfeld scrollt weiter, um dem gesteuerten Spieler zu folgen, was u. a. Einwürfe etwas schwieriger macht. Das Paß-Fenster ist ein großartiges Feature, aber es taucht immer dann auf, wenn es ihm gerade gefällt, und es verdeckt nicht selten wichtige Momente des Spielverlaufs. Gleiches gilt auch für die Spielfeld-Map, die in entscheidenden Szenen oft das Tor verdeckt, was für Eure Verteidigung und Euren Angriff nicht eben hilfreich ist. Außerdem läßt sich der Ball zuweilen sehr einfach ins Netz bugsieren, während der Torwart einfach danebensteht und zusieht.

■ Herbert Aichinger



Dank des Paß-Fensters und des Taktik-Editors sind die Torszenen rasant und spektakulär.



Die Szenen im Torraum sind ein weiterer Pluspunkt des Spiels. Leider wird das Geschehen in der Seitenansicht jedoch oft von der Spielfeld-Map verdeckt.

COMMENT



Wembley International Soccer ist nicht so spielbar, wie es sein sollte, aber nach einer gewissen Eingewöhnungszeit hat man die Eigenheiten des Game-Designs im Griff und kann mit dem Spiel durchaus seinen Spaß haben.

FACTS

Hersteller: Audiogenics ■ **Spieler:** 2 ■ **Disks:** 2 **Preis:** ca. DM 40,– ■ **Englisch nötig:** ja ■ **Festplatte:** Nein ■ **2.Laufwerk:** Ja ■ **Steuerung:** Joypad ■

GAMEPLAY	75%
GRAFIK	65%
SOUND	50%
MOTIVATION	82%
GESAMT	74%

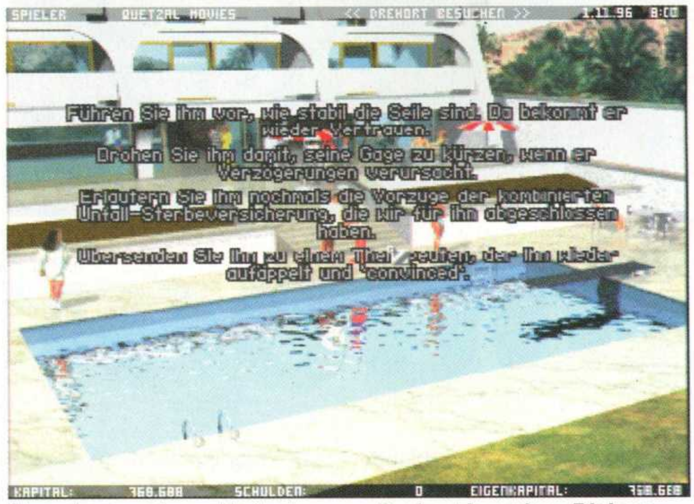
+ Langfristig motivierend
– magerer Sound, etwas unübersichtlich



Ansprechender B-Movie in Eigenproduktion!

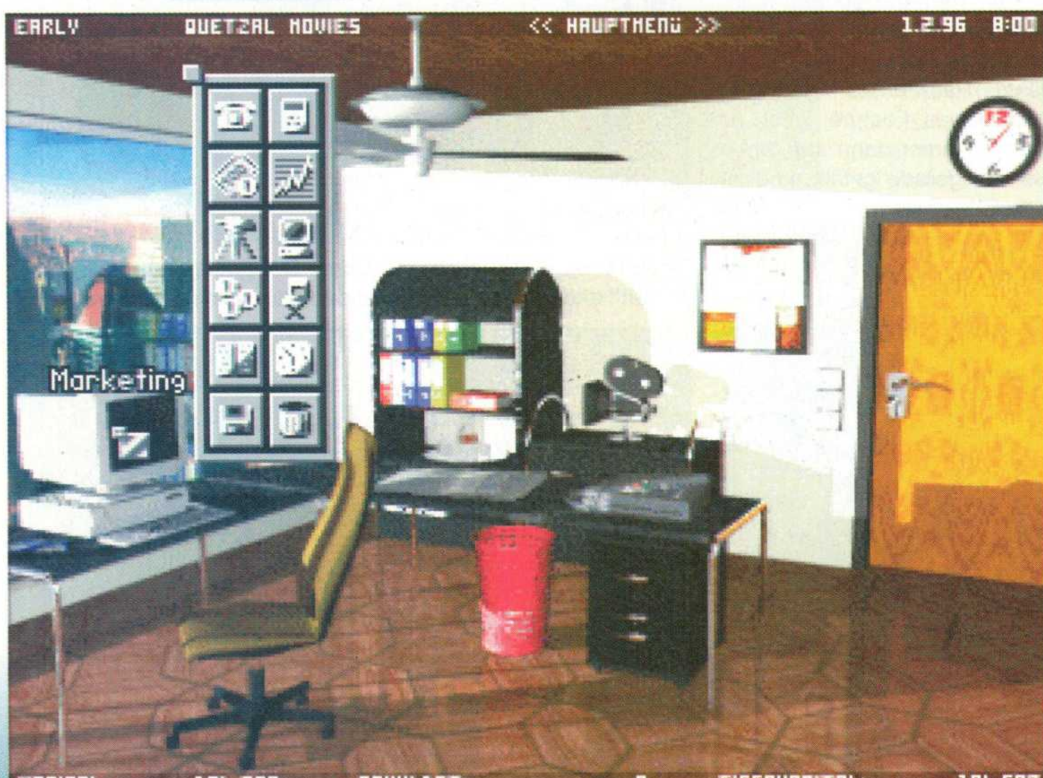
Der Produzent

Nachdem das Produktionsteam von Silver Style Entertainment bereits mit der Umsetzung von Caribbean Disaster für den Amiga bewiesen hat, daß es sein Handwerk versteht, versuchen Sie nun mit ihrer ersten Eigenentwicklung von sich reden zu machen. Nun sind wir in den Filmstudios live dabei.



Unvorhergesehene Ereignisse am Drehort beordern Dich an den Platz des Geschehens.

Die Idee, sich eine der Lieblingsbeschäftigungen sehr vieler Leute, nämlich Film & Fernsehen, für ein Computerspiel zunutze zu machen, ist nicht mehr ganz neu. Entführte uns Starbytes Hollywood Pictures Mitte '95 bereits ins Reich der Zelluloid-Helden, packt Der Produzent das ganze Genre nun bei den Wurzeln an. Deine Aufgabe ist es nun, mit einem anfänglich bescheidenen Startkapital durch die Verfilmung fesselnder Drehbücher rund 1 Milliarde US-$ zu erwirtschaften.



Außer über die hierfür anwählbaren Einrichtungsgegenstände gelangt man zusätzlich auch mittels einer übersichtlichen Icon-Leiste in die einzelnen Untermenüs.

C-Movie X, Klappe 1 die erste...

Bevor der Startschuß für die erste eigene Filmproduktion fällt, empfiehlt es sich erst einmal, sich mit den einzelnen Punkten des Hauptmenüs auseinanderzusetzen. Im Rahmen von mehreren Schwierigkeitsstufen dürfen sich bis zu fünf menschliche Konkurrenten einen Namen in der Filmbranche machen. Hilft der seriöse Bankangestellte, den anfänglichen finanziellen Engpaß zu überwinden, bleibt bei dauerhaftem Mißerfolg letztendlich nur noch der Weg zum örtlichen Kredithai. Als quasi letzte Chance pumpt diese Institution Dir dann zu unverschämt hohen Wucherzinsen nochmals einige Kröten und zögert nicht, solltest Du die pünktliche Rückzahlung versäumen, Dich sofort zu ruinieren. Doch bevor man an dieses



Aus diesen 5 verschiedenen Charakteren darf man sein persönliches Bildschirm-Alter Ego auswählen.

eine mögliche Ende denkt, stürzt man sich erst einmal in die erste Filmproduktion. Ob man ein fertiges Drehbuch kauft oder aber eine der angebotenen Storys in Auftrag gibt, spielt anfangs noch keine Rolle, da man sowieso erst einmal das nehmen muß, was man sich gerade noch leisten kann. Ebenso gelingt es nur, Regisseur-Neulinge und Laienschauspieler auf Anhieb zu verpflichten. In einem einfachen Studio bastelt eine unerfahrene Film- und Ton-Crew an Deinem ersten Billig-Streifen. Nach und nach wächst Deine Erfahrung und hoffentlich auch Dein Bankkonto. Jetzt zahlen sich langsam die gut gepflegten Kontakte zu den Größen des Showgeschäftes aus. Standen Dir die Schauspielerelite und die bekannten Regisseure bis dato nur gelegentlich mit brauchbaren Tips zur Verfügung, läßt sich nun auch der eine oder andere für ein neues Projekt engagieren, natürlich immer vorausgesetzt, die Kasse stimmt. Übersichtliche Statistiken geben jederzeit Auskunft über aktuelle Filmproduktionen sowie den Erfolg bereits veröffentlichter Streifen. Bis ein Film einem Testpublikum vorgestellt werden kann, das dann auch von Minute zu Minute etwas Neues zum Bemängeln findet, treten immer wieder verzögernde Hindernisse auf. Einmal steht nur Schwarzweiß-Filmmaterial zur Verfügung, ein anderes Mal streikt kurzerhand eine Schau-

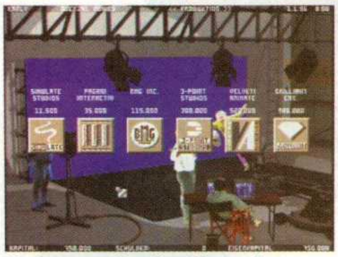
Trotz vieler Handlungsmöglichkeiten geht der Ehrgeiz etwas verloren, weil der Bezug zur Realität fehlt.

INFO Im Rampenlicht



Besondere Zufallsereignisse lockern regelmäßig den Spielablauf auf. So können Lottogewinne verschenkt werden, oder Du mußt Dich zum Beispiel entscheiden, ob Du Deinen Kameramann wegen einer Prügelei mit einem Statisten an die Luft setzt. Ein eindeutiges Ja oder Nein entscheidet, welches Ansehen Du letztendlich bei Deinen Mitarbeitern, in der Branche oder vor allem auch in der Öffentlichkeit genießt.





Neben preisgünstigen Angeboten kann man auch die renommierten Großstudios für seine Filmaufnahmen mieten.

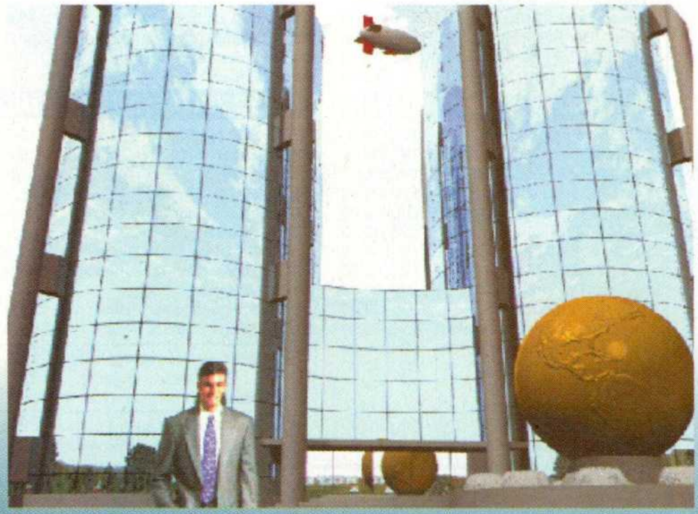
Die gerenderten Grafiken geben allesamt einen hervorragenden räumlichen Eindruck ab. Macht humorvoller Inhalt vor seriösem Hintergrund Sinn?

spielerin. Da führt kein Weg daran vorbei, und man muß sich selbst an den Drehort begeben, um mit einer Anweisung aus vier möglichen Alternativen (höheres Honorar, Rausschmiß usw.), die Arbeit schnellstmöglich wieder in Gang zu bringen.

Film ab!

Neben beeindruckend plastischen Rendergrafiken, die es leider nur als Standbilder zu bewundern gibt, ist Silver Styles Simulation geprägt von einer nach jedem Geschmack einstellbaren Soundkulisse. Diese reicht von rhythmischem Beat bis hin zu melodischen Pianoklängen. Alle Melodien sind ziemlich eingängig, dennoch fehlt es an zusätzlichen zum Gameplay passenden FX. Steigt man auch ohne Studium der Anleitung relativ problemlos in den Spielablauf ein, so fesselt der humoristische Aspekt doch nur für kurze Zeit. Vielmehr fehlt diesem die nötige Portion Sarkasmus und hintergründige Zweideutigkeit. So kannst Du einer älteren Schauspielerin, die auf Deine Annäherungsversuche nicht eingeht, drohen, daß Sie dann wohl als alte Jungfer enden wird. Wieder einem anderen Telefonteilnehmer eröffnest Du, als das Gespräch auf seinen Vierbeiner kommt, daß Du mal eben über seinen Hund drübergefahren bist. Nein, mit gekonntem Witz hat das wenig zu tun, höchstens mit plumpem Humor. Ungeachtet dessen wird das Gameplay vorwiegend bestimmt von mehr oder minder kostspieligen Transaktionen, wobei die sachliche Optik irgendwie gar nicht zu dem inhaltlich angestrebten Klamauk passen will. Zudem müssen im Spielverlauf vielfach Multiple-Choice-Fragen beantwortet werden, von welchen zumeist nur eine offensichtlich Sinn macht, die anderen nur als gagreiche Verzierungen zu werten sind. Glücklicherweise kann man sich durch freche Antworten kaum seinen weiteren Weg verbauen, da die Gesprächspartner von der einen auf die andere Spielrunde sehr vergeßlich sind. Alles in allem überzeugt Der Produzent also durchaus in technischer Hinsicht und im Hinblick auf die vorhandenen Optionen und Möglichkeiten. Mit Meisterwerken wie Mad News oder Biing! kann man ihn jedoch noch lange nicht vergleichen.

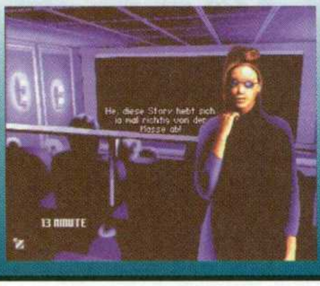
■ **Oliver Preißner**

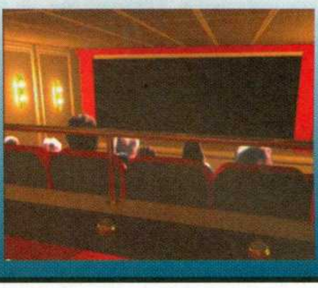


Die eindrucksvollen Standbilder können leider mit keinerlei zusätzlichen Teilanimationen aufwarten.

INFO Die Filmpremiere

Vor einem exklusiven Publikum wird Dein neuestes Werk erstmalig vorgeführt. Dieses läßt sich dann auch sehr direkt über die Fähigkeiten der Schauspieler, den verfilmten Stoff und über die Kompetenz des Produzenten aus. Bei Nullstand ist ein Leben futsch.





COMMENT



Durch die Verulkung von Fakten, Namen und Arbeitstiteln geht der Bezug zur Realität weitgehend verloren. Somit verkommt Der Produzent etwas zu einem zugegeben humorvollen, aber anspruchslosen Verschiebespielchen von Menü-Optionen, die zu einem möglichst schnellen Anwachsen des Firmenkontos führen sollen.

FACTS

Hersteller: Silver Style Entertainment ■ **Spieler:** 1-5 ■ **Disks:** 6
Preis: ca. DM 70,– ■
Englisch nötig: nein ■
Festplatte: wird unterstützt ■ **2. Laufwerk:** wird unterstützt ■
Steuerung: Maus, Tastatur ■

+ Viele Handlungsmöglichkeiten
− Humor am falschen Platz

GAMEPLAY	66 %
GRAFIK	76 %
SOUND	62%
MOTIVATION	70%
GESAMT	72 %

Wochenende!

Friday Night Pool

Pool läßt sich schlecht auf einem Computer nachempfinden, weil jeder Beteiligte das Geschehen aus seinem ureigenen Blickwinkel wahrnimmt und seinen eigenen Stil beim Spielen entwickelt. Gut umgesetzt wurde dies bisher nur in dem PC-Klassiker Virtual Pool. Wir haben uns einmal Friday Night Pool vorgenommen, um zu sehen, ob es dem Referenzprogramm Paroli bieten kann.



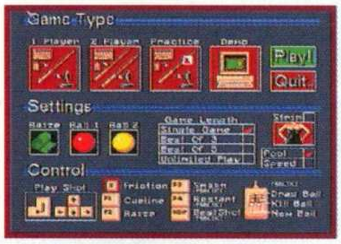
Die vier Computergegner werden von vier Mädchen repräsentiert.

Der Optionenscreen gibt einem zu Beginn die Möglichkeit, ein paar individuelle Einstellungen vorzunehmen und das Spiel so seinen persönlichen Vorlieben anzupassen. Du kannst die Farbe von Kugel und Filz verändern und die Zahl der Spiele einstellen, die Du zocken willst. Der Zwei-Spieler-Modus läßt sowohl eine Partie gegen den Computer als auch gegen einen Freund zu. In einem speziellen Practice-Modus kannst Du Dich mit der Steuerung vertraut machen, bevor Du Dich an ein ernsthaftes Match heranwagst - ein bißchen Übung empfiehlt sich auf jeden Fall, wenn Du gegen die raffinierteren Computergegner den Hauch einer Chance haben willst.

Zu jeder Zeit hast Du im Spiel die Möglichkeit, Deinen Cue entweder per Tastatur, Maus oder Joypad zu steuern - ein nützliches Feature, denn jedes dieser Eingabegeräte hat seine ganz besonderen Vorteile. Leider reagiert die Steuerung nicht ganz so sensibel, wie man es vielleicht von einer Pool-Simulation erwarten könnte.
Im Single-Player-Game tritt man gegen den Computer an, der jeweils durch eines von vier Mädchen repräsentiert wird. Jede dieser Spielerinnen weist andere Fertigkeiten auf. Man kann diese Option auch für eine Runde Strip-Pool nutzen, was den meisten weiblichen Amiga-Usern sicherlich ein Dorn im Auge sein wird. Die Umsetzung dieses Features wirkt allerdings recht amateurhaft und unfreiwillig komisch, darüber hinaus läßt sich die Strip-Option auch abschalten.
Der Zwei-Spieler-Modus macht natürlich am meisten Spaß, wenn man gegen ernstzunehmende Gegner antritt. In dieser Hinsicht vermißt man bei Friday Night Pool einen Tournament-Modus, der den Wettkampf-Charakter des Spiels noch verstärkt hätte.

Das dem Spiel zugrundeliegende Design ist zwar farbenfroh, bietet aber nicht viel Aufregendes; man nimmt das Geschehen direkt von oben wahr, eine 1st-Person-Perspektive wurde nicht integriert! Auch der Sound beschränkt sich aufs Wesentliche: neben ein paar Samples mit Publikumsgetöse bekommt man das klackende Geräusch der Kugeln zu hören. All dies lenkt nicht von den Vorgängen auf dem Filz ab, denn der Sound spielt bei Pool ja sowieso eine untergeordnete Rolle.

■ Herbert Aichinger

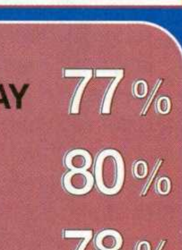


Es gibt genügend Optionen, um Friday Night Pool auf längere Sicht interessant zu machen.



In den Cartoons, in denen die Kugel über den Tisch hinausschießt, kommt auch der Humor nicht zu kurz.

COMMENT



Dies wird sicherlich kein Klassiker werden, stellt aber dennoch einen ernstzunehmenden Versuch dar, Pool auf dem Computer zu simulieren. Die grundlegenden Merkmale des Games wurden gut eingefangen.

FACTS

Hersteller: Jonathan Harris ■ **Spieler:** 2 ■ **Disks:** 2 **Preis:** ca. 30 DM 80,– ■ **Englisch nötig:** nein ■ **Festplatte:** wird unterstützt ■ **2.Laufwerk:** wird unterstützt ■ **Steuerung:** Joystick, Tastatur, Joypad ■

+ leicht spielbar
– Technisch nicht ganz ausgereift

GAMEPLAY	77 %
GRAFIK	80 %
SOUND	78 %
MOTIVATION	81 %
GESAMT	82 %

Exile erwachte vor ungefähr einem Jahr zum Leben und wurde von der Fachpresse freudig begrüßt. Seitdem hat es nicht aufgehört, selbst die abgebrühteren Zocker zu verwirren und zu frustrieren. Audiogenics wollten sicherlich kein unausgereiftes Produkt auf den Markt bringen - jetzt endlich erhörten sie die Hilferufe der unzähligen Spieler und brachten eine Erweiterungsdisk heraus.



Und dann hebt er ab.....

Exile Data Disk



Mit dem zwölften Savegame landet man auf diesem Schiff. Der Rest bleibt Dir überlassen!

Exile ist eine Kreuzung aus einem Shoot `em Up und einem Plattform-Spiel, in dem Du Level für Level mit galaktischen Problemen konfrontiert wirst. Optisch macht das Spiel nicht gerade viel her und unterscheidet sich nicht von anderen Vertretern des Genres, aber es hat einen Punkt, der es zweifellos aus der Masse heraushebt: Gameplay. Wieder einmal zeigte sich hier, daß es durchaus Sinn macht, ein Game zu veröffentlichen, das unterhaltsam ist und nicht nur gut aussieht.

Der Sound ist etwas besser, und exzellente Musik begleitet das Geschehen. Sie fängt die Atmosphäre des Spiels hervorragend ein, ohne sich in den Vordergrund zu drängen. Einen sehr ansprechenden Eindruck hinterlassen darüber hinaus auch die Soundeffekte.

Exile ist ein Spiel, das einen sofort in seinen Bann schlägt, und man möchte es nicht mehr beiseite legen, wenn man einmal damit angefangen hat - vorausgesetzt Du weißt die Data Disk zu schätzen, die es Dir zumindest ermöglicht, ein bißchen weiterzukommen.

Als das Game auf den Markt kam, gab es unglücklicherweise Schwierigkeiten, denn an einem wichtigen Punkt des Geschehens wurde man von so unterschiedlichen Kreaturen wie Fröschen oder Vögeln angegriffen. Dem konnte man nur entgehen, wenn man den feindlichen Geschöpfen via Jetpack aus dem Weg ging - ein ziemlich schwieriges Unterfangen.

Nun aber zur Data Disk. Angesichts der Tatsache, daß sich viele User durch Exile vor den Kopf gestoßen fühlten und lautstark nach Spielhilfen verlangten, hat sich Audiogenics nun entschlossen, eine Erweiterungsdisk herauszubringen. Sie enthält im Grunde zwölf Savegames von verschiedenen Abschnitten des Spiels. Das mag sich nach Geldschneiderei anhören, aber der Preis der Disk richtet sich nach deren Inhalt und ist in diesem Falle recht günstig. Die Disk kann dem Spiel für diejenigen, die damit nicht mehr weiterkommen, neues Leben einhauchen. Nichts ist frustrierender, als ein Spiel nicht beenden zu können, weil es zu schwierig ist. Wenn Du also in Exile mitten im Spiel das Handtuch geworfen hast, ist es jetzt für Dich an der Zeit weiterzuspielen!

■ **Herbert Aichinger**

COMMENT



Obwohl es sich hier nicht um eine Data Disk im ursprünglichen Sinne handelt, gibt sie denjenigen, die im Originalprogramm auf unüberwindliche Schwierigkeiten gestoßen sind, die Möglichkeit, das Spiel zu beenden.

FACTS

Hersteller: Audiogenics ■ **Spieler:** 1 ■ **Disks:** 1 **Preis:** ca. DM 30,– ■ **Englisch nötig:** nein ■ **Festplatte:** wird unterstützt ■ **2.Laufwerk:** - ■ **Steuerung:** Joypad, Tastatur ■

+ Hilfe für überforderte Exiler
− keine neuen Featers

GAMEPLAY	72%
GRAFIK	70%
SOUND	80%
MOTIVATION	71%
GESAMT	70%



AMIGA Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 7/96

„Hallo, wir sind wieder zurück mit einer weiteren Top-Ausgabe der Tips & Tricks. Diesen Monat haben wir uns von der allgemeinen Fußballhysterie anstecken lassen und Lösungen für Total Football und Sensible Soccer `96 mit aufgenommen. Natürlich beugten wir uns hier dem Willen unserer Leserschaft, denn wir wissen ja, wieviel euch der liebe König Fußball bedeutet (man braucht sich ja nur die Charts anzusehen!). Ferner setzen wir die Spieleguides zu Magic Boy und Speris Legacy fort und bieten euch mit unseren Lösungen zu Hillsea Lido und Timekeepers etwas ganz Besonderes. Beides sind Top-Spiele aus dem Hause Vulcan, und ich kann sie euch nur empfehlen. Nun, das ist alles für heute - ich wünsch euch viel Spaß und hoffe, daß wir uns im nächsten Monat wieder sehen!"

INHALT

KOMPLETTLÖSUNG

Hillsea Lido

Für den Amiga gibt es eine ganze Reihe von Management-Simulationen, aber Vulcan Software haben sich dafür entschieden, ein etwas anderes Programm auf den Markt zu bringen. Bei Hillsea Lido handelt es sich um eine Strandbad-Simulation. Nicht gerade ein naheliegendes Thema für ein Spiel, oder? Trotzdem ist es sehr gut geworden, und wenn du mal deine eigene Insel Rügen managen willst, bist du mit Hillsea Lido gut bedient.



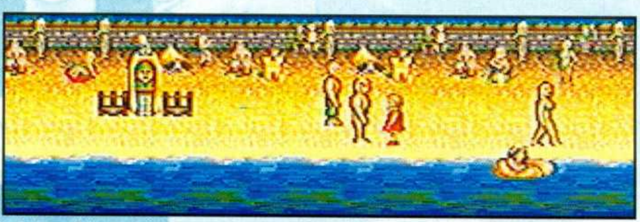
Wenn du deine ganze Promenade ausgebaut hast, kannst du es dir erlauben, die Preise wieder ein wenig herabzusetzen, so daß auch die ganz pingeligen Kunden zufriedengestellt werden. Man sollte nämlich lieber versuchen, an alle Leute etwas zu verkaufen, statt nur an jene, die bereit sind, hohe Preise zu zahlen. Wenn du über einem Touristen beim Verlassen deines Ladens ein Pfund-Zeichen erscheinen siehst, erkennst du, daß deine Preise zu hoch sind. Trotzdem solltest du die Preise nicht sofort ändern, denn es könnte ja lediglich einer der ganz pingeligen Kunden gewesen sein. Wie pingelig die Touristen sind, kannst du herausfinden, indem du auf das Icon mit den Leuten im Hauptmenü klickst. Anschließend klickst du auf den Touristen, den du überprüfen willst.



Denke daran, auch den Lohn für deine Laden-Mitarbeiter festzulegen, da diese für alles, was sie verkaufen, eine Provision verlangen. Wenn sie die nicht bekommen, werden sie schlecht gelaunt, und die Touristen bleiben aus. Wenn deine Waren ca. 100 DM kosten, sollte die Provision zwischen 5 und 10 DM liegen. Du erkennst, ob du die Provision richtig eingestellt hast, wenn du nach traurigen Gesichtern Ausschau hältst, die beim Verlassen der Läden über den Touristen erscheinen können. Wenn bei einem Shop sehr viele traurige Gesichter auftauchen, solltest du die Provision um 1 oder 2 DM anheben.

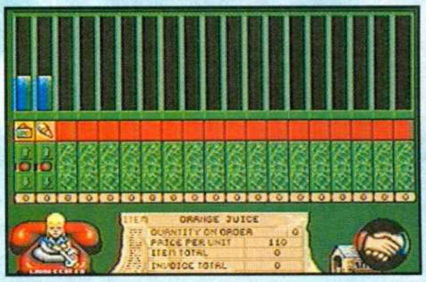
Zu Beginn des Spiels hast du 20 m Promenade und 20 m Strand zur Verfügung. Das hört sich mickrig an, aber es dauert seine Zeit, bis du diesen Platz ausgenutzt hast. Die meisten Shops und Fahrgeschäfte sind nämlich sehr teuer. Wenn du alles zugebaut hast, kannst du mehr Land kaufen, um dein Strandbad zu erweitern, aber darüber sprechen wir später. Nun hast du deinen Strand, deine Promenade und 1 Mio. DM. „Wie fang´ ich an?", hör´ ich dich fragen. Zuerst mußt du dir einen oder zwei Stände für die Promenade kaufen. Postkarten sind ein guter Anfang, aber sie bringen nicht viel Geld ein. Wenn du einen großen Start hinlegen willst, solltest du dich für die Italienische Eisbude entscheiden, da sie viel einbringt, aber doch billig zu haben ist. Wenn du deine ersten beiden Geschäfte hast, plazierst du sie auf der Promenade, und zwar den Postkartenstand ganz links und die Eisbude direkt daneben. Dazu bedienst du dich des Anzeigebalkens unter dem Katalog. In diesem Stadium ist die Plazierung noch nicht so wichtig, aber wenn es turbulent wird auf deiner Promenade, stellst du fest, daß es am besten ist, die teuersten Geschäfte in der Mitte zu plazieren.

Während die Stände aufgebaut werden, gehst du zum Großhändler und orderst deinen ersten Warenbestand. Nach dem Kauf der beiden Stände hast du nicht mehr viel Geld übrig, kaufe also gerade mal 30 Stück von jedem Posten. Dann klickst du auf das Telefon, um die Bestellung abzuschicken. Du mußt auf die Ankunft des Lastwagens warten, bevor du über deine Waren verfügen kannst, aber das macht nichts, denn deine Stände sind sowieso noch nicht fertig. Während du auf das Ende der Aufbauarbeiten wartest, buchst du eine Vorstellung von Basils Ballonshow für den Sonntagabend. Sie kostet nur 50.000 DM, und du wirst damit eine Menge Kohle machen. Begib dich auch an den Strand und werfe einen Blick auf den Sea Dreams-Strandkatalog. Kauf dir eine Schlauchboot-Vermietung und plaziere sie ganz links auf dem Strand.





Verlasse den Katalog und gehe zum Strand, um die Preise für die Schlauchboot-Vermietung festzulegen. Das Gute an den Vermietungsgeschäften ist, daß man für sie keine neuen Waren einkaufen muß. Du mußt lediglich ein Auge auf den Service-Balken werfen und dein Geschäft renovieren, wenn der Balken sich ungefähr um zwei Drittel verkürzt hat. Zu Anfang sollten die Boote ca. 100 DM Miete kosten. Außerdem mußt du den Lohn für deine Mitarbeiter festlegen, andernfalls werden sie schlecht gelaunt und sorgen dafür, daß die Touristen nichts kaufen. Lege den Lohn zunächst auf 5 DM fest, aber wenn du feststellst, daß du die Miete für die Boote etwas anheben kannst, solltest du auch eine kleine Lohnerhöhung springen lassen. Der Balken sollte ungefähr zu zwei Drittel ausgefüllt sein, damit deine Mitarbeiter und die Touristen zufrieden sind.



Wenn die Shops fertiggebaut sind, setzt du den Preis für deine Waren fest, bevor die Touristen sie kaufen können. Am besten verdoppelt man dabei den Einkaufspreis, den man selber beim Großhändler für die Ware bezahlt hat. Wenn sich die Sachen dann sehr gut verkaufen, kannst du die Preise stufenweise heraufsetzen, bis du merkst, daß die Kunden die Sachen nicht mehr abnehmen. Wenn sich die Waren schlecht verkaufen, setzt du einfach die Preise wieder ein bißchen herab, bis du den Betrag herausgefunden hast, den die meisten Leute zu zahlen bereit sind.



Wenn du für die erste Woche alles richtig eingestellt hast, kannst du einen Blick auf dein Bankkonto werfen. Du brauchst Bargeld, um deinen Lagerbestand aufzustocken und Mitarbeiter zu beschäftigen. Du kannst rote Zahlen machen, aber es ist nicht ratsam. Wenn du eine Show gebucht hast, mußt du auch Werbung dafür machen, damit die Touristen sie auch besuchen. Dafür engagiert man einen Plakatläufer, der entweder auf der Promenade oder am Strand eingesetzt werden kann. Wenn du kaum mehr Geld hast, solltest du dir im Leute-Menü anschauen, wo sich die meisten Menschen aufhalten. Wenn sich alle am Strand aufhalten, schickst du deinen Plakatläufer dorthin, denn so wird deine Werbung von vielen Leuten gelesen. Falls du noch genügend Geld hast, kannst du auch am Strand und auf der Promenade je einen Plakatläufer losschicken. In den ersten paar Wochen deines Strandbadmanager-Daseins wirst du dir dies jedoch nur einen oder zwei Tage in der Woche leisten können. Denke daran, die Plakatläufer für jeden Tag von neuem zu engagieren, da sie von selber immer nur einen Tag lang arbeiten. Wenn du zwei Plakatläufer losschickst, solltest du dies an Freitagen und Samstagen tun, denn an diesen Tagen ist normalerweise am meisten los.



Deine Warenvorräte solltest du mindestens zweimal am Tag überprüfen, indem du zum Großhändler gehst und dir die Balken anschaust. Wenn du auf den Stand klickst, kannst du ganz genau herausfinden, wie es um deinen Lagerbestand bestellt ist, aber diese Methode erweist sich spätestens dann als umständlich, wenn du viele Geschäfte überprüfen mußt. Schau dir also lieber die Tabellen beim Großhändler an. Wenn deine Vorräte knapp werden, solltest du Nachschub ordern. Dies sollte rechtzeitig geschehen, bevor dir in deinen Läden die Waren ausgehen, denn sonst verlierst du eine Menge Geld. Bei deiner Bestellung achtest du darauf, daß du alles Notwendige beisammen hast, und klickst anschließend aufs Telefon. Wenn du nämlich für jeden Posten einzeln aufs Telefon klickst, wirst du eine Ewigkeit warten, bis du alle bestellten Sachen bekommst. Außerdem erhöht sich so deine Telefonrechnung unnötig. Der LKW mit deinen Waren braucht in Echtzeit etwa eine Minute, um zu deinem Strandbad zu kommen, stelle also sicher, daß du für diese Zeit noch genügend Vorräte hast. Manchmal wird dir der Großhändler auch die eine oder andere Ware nicht verkaufen. Das kann dich ganz schön in Schwierigkeiten bringen, wenn du mit deinen Vorräten nicht vorgesorgt hast. Am besten begibst du dich nach Ankunft deiner Waren sofort wieder zum Großhändler und bestellst Nachschub, sonst ist dein Laden bald leer.



Für die ersten paar Wochen solltest du keine weiteren Geschäfte mehr kaufen, sonst wirst du mit deiner Bilanz sehr schnell in die roten Zahlen geraten.





Steigere deinen Profit einfach durch Warenbestellungen und indem du jede Woche die billigste Show ankündigst. Wenn du ungefähr über 500.000 DM verfügst, kannst du wieder damit beginnen, neue Läden zu kaufen, z. B. einen billigeren Promenadenshop wie den Orangensaft-Kiosk. In diesem frühen Stadium mußt du immer ca. zwei Wochen verstreichen lassen, bis du Strand oder Promenade mit einem weiteren Laden oder einer anderen Attraktion ausstatten kannst. Achte darauf, daß du beide Bereiche gleichermaßen ausbaust, indem du z. B. in einer Woche einen Stand für die Promenade kaufst und zwei Wochen später ein Mietgeschäft für den Strand. Auf diese Weise stellst du die Besucher beider Bereiche zufrieden. Wenn du ins Leute-Menü schaust, erfährst du, welche Attraktionen die Besucher als nächstes wünschen, aber dies entspricht sowieso weitgehend der Reihenfolge im Bestellkatalog. Am Anfang sollte man diese Reihenfolge auch einhalten, aber wenn man mehr Land kauft, sollte man die teureren Stände in der Mitte plazieren und dann die beiden Seiten mit billigeren Shops für T-Shirts oder Sonnenöl auffüllen. Du wirst feststellen, daß Strand und Promenade mindestens alle zwei Tage mit Abfall übersät ist. Wenn du den Müll nicht wegräumst, wird keiner der Touristen deine Einrichtungen benutzen, weil sie der Zustand deiner Anlagen abstößt. Um den Dreck aufzuräumen, gehst du in das Mitarbeiter-Menü und stellst Reinigungspersonal ein. Es gibt jeweils einen Müllmann für den Strand und für die Promenade - achte also darauf, im Bedarfsfall beide einzustellen. Am besten läßt man den Abfall so lange wie möglich liegen, da die Müllmänner pro Tag 1.000 DM kosten, und wenn sie mehr wegzuräumen haben, tun sie mehr für ihr Geld. Wenn die Promenade oder der Strand zu schmutzig werden, erscheint über den Shops ein Icon mit einem Besen, das dich daran erinnert, daß Saubermachen dringend angesagt ist. Am besten läßt man es aber gar nicht erst soweit kommen.



Das Geld aus deinen Geschäften geht nicht direkt auf die Bank. Es bleibt im Laden, wenn du es nicht einsammelst, und dann kannst du es nicht nutzen. Am besten sammelt man das Geld von der Promenade und



vom Strand immer am Montag nach der Show ein. So kannst du alle Profite zusammenlegen und planen, wie du dein Geld in der laufenden Woche investieren willst. Du stellst im Mitarbeiter-Menü einfach einen Geldeinsammler. Das Problem besteht darin, daß der Geldeinsammler immer wieder ausgeraubt wird, da er schutzlos ist. Also engagierst du noch einen Body Guard an der Promenade und einen Bademeister am Strand für die Zeit, in der das Geld eingesammelt wird. Wenn aus irgendeinem Grund am Montag nicht viel Geld in deinen Ladenkassen ist, wartet man mit dem Einsammeln besser noch eine Woche, da das Engagieren des Personals sehr teuer ist.

Wenn etwas mehr Geld in deine Kassen fließt, solltest du dein Strandbad ausbauen, so daß es einen beachtlichen Standard erreicht. Mit mehr Läden wird dein Job natürlich komplizierter, da du sie alle im Auge behalten mußt, damit nichts schiefgeht. Denke daran, daß die Läden auf der Promenade von Zeit zu Zeit gereinigt werden müssen. Du kannst feststellen, wie verdreckt sie sind, indem du in der Menüleiste des jeweiligen Ladens den blauen Balken betrachtest. Der Shop muß gereinigt werden, wenn der Balken ungefähr zwei Drittel zurückgegangen ist. Wenn er noch weiter zurückgeht und sich der Gesundheitsinspektor ankündigt, bekommst du eine kostspielige Verwarnung, die dir besonders am Anfang schwer zu schaffen machen kann. Wenn du eine Verwarnung bekommst, solltest du dem betroffenen Laden dein ganz besonderes Augenmerk schenken, da die nächste Verwarnung noch teurer wird.







Auch deine Mietgeschäfte gilt es im Auge zu behalten, denn sie könnten unsicher werden und eine Reparatur benötigen. Ein Hygiene-Spezialist und ein Service-Ingenieur kosten jeweils 500 DM - du solltest also wieder bis zur letzten Minute warten, bis du sie zum Einsatz kommen läßt. Einige Tage bevor der Gesundheitsinspektor oder der Sicherheitsinspektor kommen, bekommst du einen entsprechenden Hinweis. Checke also all deine Läden durch, bevor er ankommt, dann brauchst du dir über Verwarnungen keine Sorgen zu machen.

Nun hast du für einige Zeit die billigste Show laufen lassen, und immer mehr Kunden haben die Vorstellungen besucht. Du kannst eine Show jedoch immer nur so lange laufen lassen, bis das Publikum langsam ausbleibt, da es sich langweilt. Die nächste Show auf der Liste ist Bingo. Sie kann schon in der ersten Woche sehr erfolgreich sein. Du solltest Bingo sofort buchen, wenn du genug Geld dafür hast. Dann machst du die ganze Woche über Werbung für die Show, denn dies ist der Punkt, an dem man beginnt, das große Geld einzusacken. Wenn du die Bingo-Nacht zum ersten Mal veranstaltest, solltest du für ein paar Wochen keine neuen Stände kaufen, so daß du dein Bankkonto mit den Profiten aufstocken kannst. Wenn dein Profit groß genug ist, kannst du wieder Stände kaufen, die Bingo-Show buchen und trotzdem genügend Geld zur Verfügung haben, um dein Strandbad in Schuß zu halten. Du solltest diesen Punkt ungefähr sechs Wochen nach Saisonbeginn erreicht haben, wenn nicht, gehst du auf Sparkurs, bis du dir die Bingo-Nacht leisten kannst.



Während dein Guthaben auf der Bank wächst, kannst du mit anderen, teureren Shows herumexperimentieren. Setze aber immer wieder eine Bingo-Nacht an, bis du eine reguläre Besucherzahl von gut über 800 aufweisen kannst. Die anderen Acts sind viel kostspieliger, aber wenn du es dir leisten kannst, sind sie es wert, denn die Eintrittspreise gehen jedesmal um 500 nach oben. Du kannst deine Gewinne also leicht vervielfachen. Je mehr die Shows kosten, desto besser werden sie auch, denn sie locken mehr Leute an als die Ballonshow oder das langweilige Bingo. Vergiß nicht, regelmäßig Werbung zu machen. Wenn du das Geld dazu hast, solltest du Premieren in beiden Bereichen sieben Tage die Woche bewerben. So kommt viel zusätzliches Kapital in die Kassen, und die Investition in die Plakatträger hat sich allemal rentiert.



Wenn du die teureren Stände und Angebote auf dem Strand bekommst, mußt du die Preise erhöhen, sonst machst du keinen Profit. Denke daran, daß sich alle Stände selbst tragen müssen, sonst hast du bald Schulden. Wenn du 500.000 für ein Mietgeschäft am Strand zahlst, mußt du das Geld möglichst schnell wieder hereinbekommen und die Preise entsprechend ausrichten. Wenn du den letzten billigeren Stand im Katalog nimmst, kannst du gut den Preis für den neuen abschätzen. Wenn du beim letzten Stand beispielsweise die Preise um die 400 DM festgelegt hast, müssen die des neuen um die 500 DM liegen. Trotz allem sprechen die Touristen das letzte Wort. Wenn sie den Preis für zu hoch halten, werden sie dein Geschäft nicht nutzen oder das Produkt nicht kaufen. Beachte die Zeichen, die über ihren Köpfen erscheinen, um dir Klarheit zu verschaffen. Auch wenn bei einem deiner Mietgeschäfte keine Boote ausgeliehen werden, weißt du sofort, daß etwas schiefläuft. Normalerweise sollten nämlich alle Boote im Wasser sein, wenn am Strand gerade viel Betrieb ist.





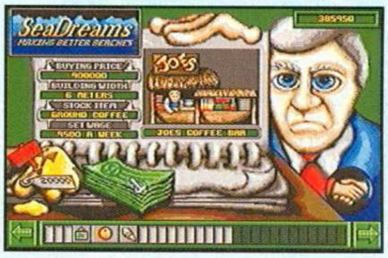
Das Personen-Menü klärt dich darüber auf, wie viele Leute sich in jedem Bereich aufhalten und welche Wünsche sie als nächstes für den Strand und die Promenade haben. Das erweist sich als praktisch, wenn man wissen will, wo man am besten Werbung für seine Show machen soll. Es gibt auch einen Zeiger, der es dir erlaubt, ein paar Dinge über die Touristen herauszufinden, die sich in deinem Strandbad aufhalten. Wenn du mit dem Zeiger auf einen Touristen klickst, geht ein Fenster im Personen-Menü auf. Dort erfährst du, wie pingelig die Leute sind, und an den Balken neben dem Fenster kannst du sehen, welche Wünsche sie haben. Wenn einer dieser Balken ganz oben ist, sind sicherlich einem deiner Läden die Vorräte ausgegangen, und die Touristen wissen nicht mehr, wo sie die gewünschten Waren herbekommen sollen. Die Balken erscheinen auch über den Köpfen der Touristen, wenn sie einen Shop betreten, der keine Vorräte mehr hat. Anhand der Pingeligkeit entscheidet man, ob man die Preise oder den Service ändern sollte, über den sich ein Tourist beschwert hat. Wenn nach dem Kauf eines Strandballs über dem Touristen ein Geldzeichen erscheint, bedeutet das, daß er den Ball zu teuer fand. Wenn du feststellst, daß ein Tourist sehr pingelig ist, solltest du erst abwarten, ob sich sonst noch jemand beschwert, bevor du deine Preise senkst. Wenn ein nicht besonders pingeliger Tourist allerdings verärgert ist, solltest du die Preise um ein paar Mark senken, weil die meisten anderen Kunden so denken wie er.



Normalerweise geht es am Strand am geschäftigsten zu, aber trotzdem bringt er nicht das meiste Geld, da von den Fahrgeschäften immer nur zwei gleichzeitig benutzt werden können. Deshalb mußt du die Preise für die Fahrgeschäfte am Strand so hoch wie möglich festsetzen. Außerdem mußt du am Strand Anlagen bauen, die dir gar kein Geld einbringen, sondern vielleicht am Ende der Woche ein Lob von der Stadtverwaltung, wenn du Glück hast. Solche Anlagen umfassen Umkleidekabinen und Toiletten - sie sind nicht sehr teuer und nehmen auch den Ständen keinen Platz weg, da sie im Hintergrund aufgestellt werden. Versuche, so viele wie möglich davon zu kaufen, so daß du am Ende der Woche die Belohnung für Strandanlagen über 100.000 DM einstreichen kannst. Außerdem kannst du noch Liegestühle für den Strand kaufen, aber diese müssen vorne in einer Reihe mit den Geschäften aufgestellt werden. Aus diesem Grund solltest du den Kauf von Liegestühlen so lange zurückstellen, bis du recht viel Land zur Verfügung hast. Es gibt auch einen Preis für Promenadenanlagen, aber es empfiehlt sich nicht, Tische und Ferngläser zu kaufen, da sie nur viel Platz wegnehmen, den man mit lukrativeren Geschäften besser nutzen könnte.



Wenn du neues Land für die Promenade kaufst, wirst du auch mehr Land am Strand zur Verfügung haben. Am Strand gibt es nicht genügend Stände, um all den Platz zu füllen. Du kannst die Freiräume ganz preiswert mit Liegestühlen auffüllen oder dir einen der teureren Läden anschaffen. Es lohnt sich nicht, zwei Tretboot- oder Schlauchboot-Vermietungen aufzustellen, aber wenn du dir Wasserski und Drachenfliegen leisten kannst, solltest du von diesen Attraktionen unbedingt Gebrauch machen, denn mit ihnen kannst du deinen Profit verdoppeln.



Wenn Promenade und Strand ziemlich vollgebaut und gut besucht sind und du immer noch über eine Menge Geld auf der Bank verfügst, kannst du deine Bestellungen beim Großhändler etwas vergrößern. Klicke einfach im Großhändler-Menü für jedes Produkt die maximale Menge an. Wenn du Glück hast, bekommst du alles, und die Lager deiner Shops werden komplett aufgefüllt. Eventuell sind aber nicht alle Waren sofort verfügbar, du solltest also trotzdem sofort neu ordern, wenn die bestellte Ladung bei dir eingetroffen ist. Jetzt wo alle deine Läden gefüllt sind, gehst du jeden Tag zum Großhändler, um deine Waren aufzustocken. Auf diese Weise mußt du dir nie mehr Sorgen über leergeräumte Lager machen. Die großen Bestellungen sind sehr teuer





Aber du mußt dir darüber keine Sorgen machen, wenn dein Strandbad gut besucht ist. Dein Lagerbestand verkauft sich in einem oder zwei Tagen, und du machst ein gutes Geschäft dabei. Wenn du viel Geld und Stände hast, kannst du sie auch früher reinigen lassen, so daß sie immer in einem Top-Zustand sind. Es wird schwieriger, alle Geschäfte im Auge zu behalten, wenn du viele davon hast, und deshalb empfiehlt es sich, sie zu reinigen, bevor es wirklich notwendig wird. So kannst du sie besser pflegen und läßt die Läden nicht herunterkommen.



Einige der teureren Stände nehmen bis zu sechs Meter Platz in Anspruch, du mußt also bald mehr Land kaufen. Land ist nicht sehr teuer, aber unbedingt notwendig, wenn dein Strandbad das beste werden soll. Wenn es also auf deinem Promenadengrundstück eng wird, solltest du sofort Land dazukaufen. Am besten plaziert man die größeren Shops auf das erste Stück des neuen Lands. Stelle einen Coffee-Shop und einen Sandwich-Kiosk hin, und wenn du noch mehr Grund kaufst, plazierst du dort die anderen Shops. So sind die besten Shops in der Mitte der Promenade. Die größeren Shops sind sehr teuer, ebenso die Gehälter für die Mitarbeiter. Aber trotzdem lohnt es sich, denn man macht mit diesen Läden auch einen schönen Profit. Wenn das Produkt dich beispielsweise 400 DM kostet, kannst du es um 800 weiterverkaufen - sehr lukrativ! Die Waren sind teuer, aber sie gehen weg wie warme Semmeln, und du machst schon nach ein bis zwei Tagen Gewinn.



Du wirst feststellen, daß du die Stände am Strand viel schneller vollständig hast als die Shops auf der Promenade. Wenn du am Strand alle Geschäfte hast, wirfst du einen Blick auf das Personen-Menü, und es wird dir mitteilen: „Der Strand ist großartig, wir lieben dich". Ein tolles Gefühl, wenn man anerkannt wird, oder? Nun besteht deine Aufgabe am Strand darin, die Leerräume mit Liegestühlen und anderen Einrichtungen aufzufüllen. Das kostet nicht sehr viel und geht recht schnell vonstatten. Um den Strand auf diesem Standard zu halten, sollte man ihn täglich reinigen und den technischen Zustand der Fahrgeschäfte immer im Auge behalten. Repariere sie, bevor der Balken um über die Hälfte zurückgegangen ist, dann hast du keine Probleme mit dem Sicherheitsinspektor oder mit den Touristen.



Wenn der Strand einmal voll ist, gilt es, sich auf den Ausbau der Promenade zu konzentrieren und bessere Shows zu organisieren. Die Shows können dich eine Stange Geld kosten, aber der beste Act, Michael Jickson live, bringt dir pro Eintrittskarte 3.000 DM ein, so daß du ein hervorragendes Geschäft machst, wenn du täglich für die Veranstaltung wirbst. Die Vorstellung kostet dich 2.000.000 DM, buche sie also nicht, bevor du nicht mindestens über doppelt soviel Kapital verfügst. In der ersten Woche spielt die Show etwas mehr als die Kosten ein, aber in der zweiten und dritten Woche schnellen die Profite rasant in die Höhe. Wenn Michael Jickson für ungefähr vier Wochen gelaufen ist, greift man für eine Weile besser wieder auf Bingo oder die jonglierenden Jimbos zurück, so daß man sein Geld auf der Bank ohne Risiko mehren kann.

So, das war´s. Schaut euch mein Strandbad an und versucht, es zu verbessern. Dabei müßt ihr wirklich gut sein!



TOTAL FOOTBALL

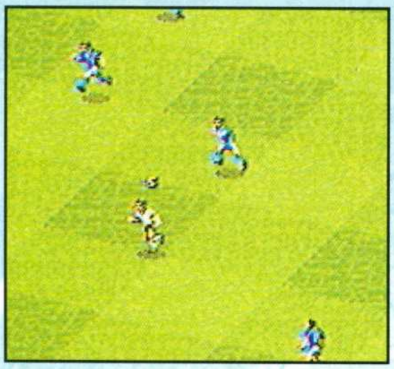
Total Football ist im Moment das neueste Fußballspiel für den Amiga! Und genau deswegen haben wir uns gedacht, wir bringen euch die kompletten Spieltips, mit denen ihr zum Total Football-Champion werden könnt. Lest weiter und ihr findet heraus wie!

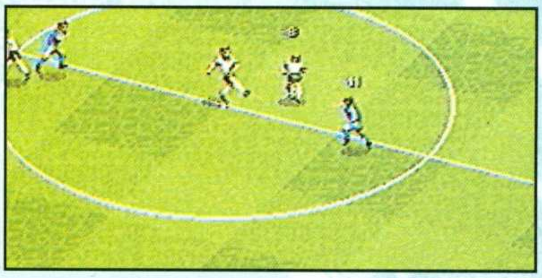


Total Football paßt sich an keinen der bisher bekannten Standards für Fußballspiele auf dem Amiga an. Das heißt, daß ihr alle euch bisher bekannten Taktiken wegwerfen könnt. Total Football ist hart, vielleicht sogar sehr hart; ich würde sogar sagen, es ist härter als Mike Tyson, wenn er einen Wutanfall hat. Ihr merkt schon, das Spiel ist so schwer, daß ihr eure ganzen Reflexe, beste Reaktionen und viel Können benötigt, um selbst so schwache Gegner wie Griechenland oder Kuwait zu besiegen.
Beim Anstoß gibt es eine Möglichkeit, wie man den Angriffen des Gegners gleich aus dem Wege gehen kann. Versuche nicht gleich gerade durchzulaufen. Statt dessen paßt du kurz zurück und schießt den Ball dann stark (beide Buttons gleichzeitig) wieder nach vorne.



Hast du nur einen Button, dann drückst du ihn schnell dreimal. So landet der Ball in der Nähe eines Angreifers und du hast die besten Voraussetzungen für einen Torschuß.
Am besten lernst du erst einmal das richtige Passen. Pässe zu schlagen ist an sich gar nicht so schwer, jedoch wirst du, vor allen Dingen mit steigender Gegnerstärke, dabei andauernd angegriffen. Einen Paß schießt man, wenn man bei einem Ein-Button-Joystick/-pad den Button einmal kurz drückt. Bei einem Zwei-Button-Stick drückt man den linken Knopf. Normalerweise rollt der Ball so zum nächstgelegenen Spieler in die Richtung in die du gerade läufts oder schaust. Wenn du allerdings versucht, die Richtung des Balles noch zu verändern, so geht er meist ins Nichts oder zum Gegner. Du solltest also den Ball nur kurz zum nächsten Spieler geben und dich so das Feld hindurch vorarbeiten. Wenn du den Ball erhältst, solltest du ihn sowieso recht schnell weiterspielen, da der Gegner sehr schnell zu dir hinläuft. Mit ein wenig Geschick kannst du fünf Pässe in wenigen Sekunden spielen und den Ball so nahe an den gegnerischen Strafraum bringen, wo es dann erst richtig schwer für dich wird. Die Verteidigung der meisten Computergegner ist sehr stark, weswegen du schnell seien mußt, willst du sie erfolgreich umgehen. Es ist immer sicherer, wenn man den Ball über die Flügel spielt und man es nicht wild durch die Mitte hindurch ersucht. Wenn du also auf dem halben Wege zwischen Mittellinie und Tor bist, dann paßt du nach außen und läufst hier weiter aufs Tor zu.







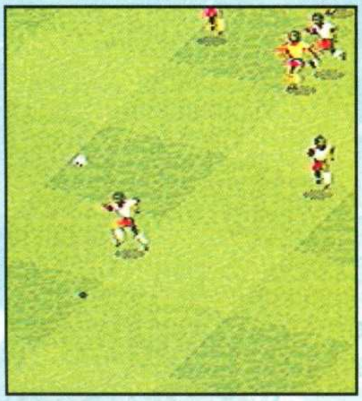


Stehst du einem gegnerischen Spieler gegenüber, so kannst du ihn eventuell abwehren, wenn du von ihm wegrennst. Solltest du aber auf ihn zu rennen, so kommst du höchstens dann an ihm vorbei, wenn gegen ein sehr schwaches Team spielst. Wenn du aber doch einmal auf einen Gegner stößt, so kannst du einige Sachen versuchen, anstatt um ihn herumzulaufen. Als erstes und erfolgreichstes solltest du einen Paß versuchen. Spielst du nämlich mit einer Formation, bei der viele Leute vorne sind, so gibt es meist einen guten Anspielpartner in der Nähe. So kommst du auch näher ans Tor und zu einer guten Torchance. Lasse dich nicht dazu verleiten, um den Gegner herumzulaufen. Dieser nimmt dir sicher den Ball ab und dein Angriff ist dahin. Denke daran, Total Football ist ein Spiel der Pässe - du gewinnst nur, wenn du gut passen kannst. Solltest du keinen guten Anspielpartner entdecken können, so kannst du den Ball auch über den Gegner hinweg spielen und an ihm vorbeirennen. Dies macht man mit zweimaligem kurzen Drücken der rechten Joystick-Taste und kann man mit einem Ein-Button-Stick leider gar nicht machen. Dabei mußt du aber unbedingt weiterrennen, da die ganze Aktion sonst umsonst war. Dieser Trick ist vor allen Dingen im Mittelfeld sehr nützlich, weil hier oft mehrere Spieler auf dich zukommen.



Auch mit Weitschüssen kann man es versuchen. Dies ist jedoch bei weitem nicht so erfolgreich wie das Paßspiel. Ein weiter Paß kann entweder nahe bei einem deiner Spieler landen oder ihn sogar genau treffen, was allerdings Probleme verursachen kann. Schießt du einen weiten Paß und er landet nahe bei einem Spieler, so mußt du warten, bis der Ball stoppt. Wenn du schon vorher losrennst, so bleibt der Ball an seinem Platz liegen. Um den Ball hier sicher zu erwischen, solltest du in ihn hineinrennen. Ansonsten schnappt ihn sich der Gegner und läufst ohne Ball davon. Bei einem Weitschuß kannst du den Ball auch noch anschneiden und so eventuell zu den Flügelspielern bringen. Landet der Ball so auf dem Fuße eines außen laufenden Spielers, so kann dieser fast unbehelligt weiterlaufen, da die Verteidiger nicht schnell genug mitkommen. Ein ganzes Stück außerhalb des Torraumes kann man mit einem Weitschuß auch durchaus Tore erzielen, falls der Ball über den Torwart hinweg geht und ins Netz plumpst. Am größten sind hier die Chancen, wenn man den Weitschuß aus einem bestimmten Winkel aufs Tor abgibt, anstatt gerade draufzuhalten. Auch kann man mit einem Weitschuß den Ball gut in den Torraum bringen und mit einem anderen Spieler per Kopfball oder Volley den Ball ins Netz knallen. Dazu läufst du fast bis zur Seitenlinie durch und drehst dich dann zum Tor. Nun spielst du den Ball mit Effet vom Tor weg in die Mitte. So landet er bei einem deiner Spieler, der gerade zum Angriff anstürmt. Den Ball sollte dieser Stürmer dann auf jeden Fall sofort irgendwie spielen, da er sonst ganz sicher angegriffen wird und ihn verliert. Denn der Torwart des Computers ist sehr gut.





Bei Weitschüssen und auch normalen Schüssen ist es immer gut mit Effet zu spielen. Da deine Schüsse nicht unbedingt die kräftigsten sind, wird der Torwart sie auch kaum durchlassen. Du kannst ihn aber mit Effet austricksen. Läufst zusätzlich noch aus einem Winkel auf das Tor zu, so ist ein Effet-Schuß noch effektiver, da du den Ball über den Torwart hinweg oder innen vorbei schießen kannst. Die meisten Tore erzielt man, wenn man den Ball in die Ecke, die einem am nächsten ist, spielt. Je näher du außerdem am Tor bist, desto sicherer ist deine Torchance, da dem Torwart so noch weniger Zeit zum reagieren bleibt. Ebenfalls gute Chancen hat man, wenn man außerhalb des Startraumes einen Weitschuß mit Effet versucht. Dadurch erhöht sich die Chance auf ein Tor. Dabei solltest du auf eine der Ecken zielen, so daß sich der Torwart schon sehr strecken muß. So erzielt man zwar nicht unbedingt ein sicheres Tor, doch einen Versuch ist es allemal wert. Diese Technik solltest du aber nicht zu weit entfernt ausprobieren, da du so nur den Ball an den Gegner verlieren würdest. Übung macht auch hier nun einmal den Meister!





Eine weitere gute Schußmöglichkeit bietet sich, wenn du nahe am Tor bist und entlang der Auslinie darauf zu rennst. Hier kannst du den Ball wieder mit Effet schießen und eventuell am Torwart vorbei ins Tor lenken. So kann man eigentlich recht gut Tore erzielen. Also versuche es doch einfach, wenn du es bis zur Auslinie schaffst. Auch ist es hier natürlich möglich, den Ball wie vorhin beschrieben, über den Kopf des Torhüters zu heben und ihn so auszutricksen.





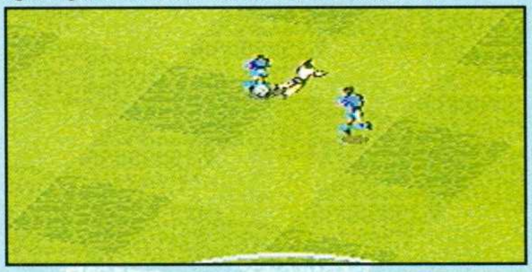
Auch das Tackling (Zweikampf) ist eine der Hauptaufgaben bei Total Football. Das Problem dabei ist, daß das Tackling auch nach hinten losgehen kann, falls der Torwart recht gerne mal ein Foul pfeift. Dagegen hilft es zwar, wenn man in den Optionen die Fouls abschaltet, doch das ist doch schon fast so wie ein Cheat und deshalb von der FIFA verboten (HA, HA)! Also mußt du es lernen, deine Gegner anzugehen, ohne dabei ein Foul zu kassieren. Sonst bekommt der Gegner Freistöße nahe am Tor oder sogar einen Elfmeter zugesprochen. Am besten du rutscht möglichst selten in den Gegner, da man hier nicht genau sagen kann, ob es ein Foul wird oder nicht. Außerdem sollten man, vor allen Dingen in der eigenen Hälfte, nicht von hinten rangehen. Man sollte immer nur von vorne oder von der Seite reinrutschen. Erwischen deine Füße zuerst den Ball, dann gibt es auch keine Problem mit dem Schiedsrichter.





Dies ist allerdings nicht garantiert, da der Schiri ein recht fröhlicher „Pfifferling" ist. Zudem kann man beim Reinrutschen auch leicht am Gegner vorbeisegeln und man verschweudet seinen Spieler sozusagen für nichts. Dadurch bleibt das Feld für den Gegner offen und er kann so näher zum Tor gelangen. Du merkst also, daß das Reinrutschen keine sichere Sache ist. Du solltest es also nur Anwenden, wenn du dir ganz sicher sein kannst, das es funktionieren wird.

Man braucht das Reinrutschen auch nicht unbedingt, um an den Ball zu kommen. Es genügt, wenn man vor sie hin kommt und einfach mit dem Ball wegrennt.

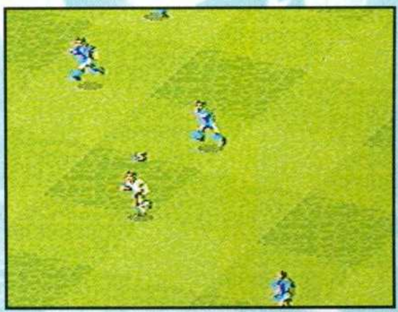


Dies kann natürlich recht schwer werden, denn es ist ja nicht so einfach vor einen Spieler zu kommen, wenn er gerade von dir wegrennt. Diese Taktik benutzt man am besten, wenn der Gegner auf einen zurennt. Warte bis er nahe genug ist und laufe dann direkt über den Ball vor ihm und du müßtest ihn eigentlich an dich nehmen können. Dann solltest du jedoch gleich weiterpassen, der Computergegner natürlich das gleiche bei dir versucht.

Abstöße sind normalerweise kein wichtiger Faktor für ein Fußballspiel. Anders jedoch bei Total Football! Schieße den Ball zum Beispiel niemals mit voller Kraft das Feld entlang. So landet er nur direkt bei einem gegnerischen Spieler in seiner Hälfte. Es ist recht leicht den Ball zur Seite herauszuschießen, falls man im Winkel abstößt. Wenn du einen harten Schuß machen willst, so ist es am besten, wenn du gerade aus und mit vollem Effet abstößt. So landet der Ball kurz vor der Mittellinie. Mit Effet landet der Ball eher bei einem eigenen Spieler. Achte dann natürlich wieder darauf, daß du den Ball richtig aufnimmst und nicht ohne ihn losrennst. Besser ist es jedoch, den Ball kurz zu einem Verteidiger zu passen und sich dann mit Pässen wieder vorzuarbeiten. So kannst du sicher sein, daß der Ball immer zu einem deiner Spieler geht!



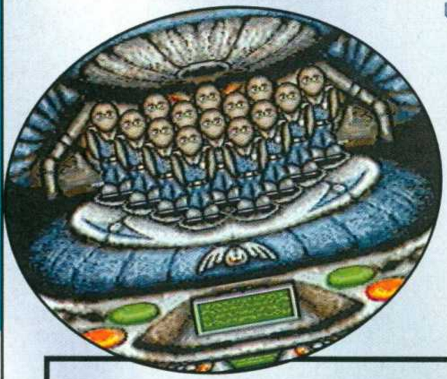
Bekommst du einen Freistoß in der Nähe des gegnerischen Tores, so wird dieser eine Mauer vor dir aufbauen. Durch diese Wand kommt man eigentlich kaum hindurch. Also machst du besser einen Weitschuß über die Mauer hinweg. Mit Effet kannst du es auch hier schaffen, den Ball in eine der Ecken und am Torwart vorbei ins Netz zu bringen. Hat der Gegner einen Freistoß vor deinem Tor, so solltest du dazu bereit sein, den Ball zu erwischen, wenn er von deiner Mauer abprallt. Trifft dich dann der Ball, so ist es am sinnvollsten, wenn du ihn erst einmal mit einem Weitschuß davonschießt, da der Gegner nämlich mit aller Macht auf dich zurennt.





Ecken gibt es gegen den Computer nicht sehr oft, da dieser den Ball an der Auslinie nur sehr sehr selten ins Aus kickt. Doch dir wird es wohl oder übel ab und zu passieren, daß der Gegner eine Ecke auf dein Tor zugesprochen bekommt. Es ist zwar ein reiner Glücksfall, wenn der Ball dabei vor deine Füße kommt, passiert dies jedoch, dann solltest du ihn sofort wegschießen. Trittst du eine Ecke, so ist immer am besten, den Ball nach außen weg vom Tor zu spielen, so das deine Spieler dort die Chance haben, den Ball mit einem Volley-Schuß ins Tor zu befördern.



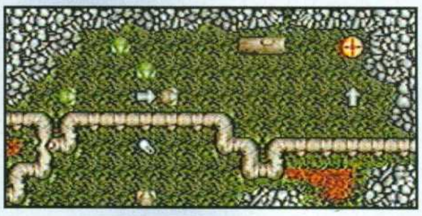


TIMEKEEPERS

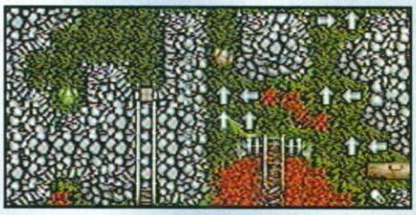
Nimm an einer Reise durch die Zeit teil. Denn du bist ein Mitglied der Elite-Polizeitruppe „Timekeepers". Deine Mission führt durch vier verschiedene Zeitzonen und vorbei an vielen Gefahren. Du mußt also dein ganzes Können beweisen oder unsere „Anleitung zum glorreichen Sieg" lesen! Wow!

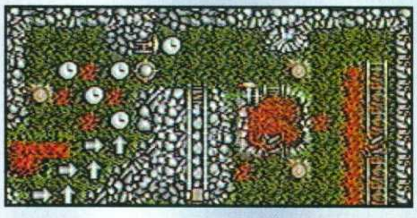


Timekeepers ist ein wenig wie Lemmings, denn auch hier machen deine Mannen nur das, was du ihnen befiehlst. Solltest du ihnen nicht sagen, was sie zu tun haben, so laufen sie auf eigene Faust weiter und du verlierst sie recht leicht. Du beginnst das Spiel mit 15 Männchen und mußt dich wirklich um jeden einzelnen kümmern. Wenn sie dann von selbst loslaufen, mußt die dich gleich nach Hindernissen in ihrem Weg umschauen. Die Hauptgefahr liegt hier bei Wasser- oder Schlammpfützen, in die sie hineinfallen können. Bemerkst du, daß sich einer auf so etwas zu bewegt, dann solltest du entweder einen Pfeil in die entgegengesetzte Richtung plazieren oder das Männchen mit mehreren Pfeilen drum herumführen. Du kannst deinen Soldaten natürlich auch mit dem Uhren-Symbol vor dem Hindernis stoppen. Doch läuft der Kerl dann nach einiger Zeit wieder weiter und fällt dann in sein Verderben.



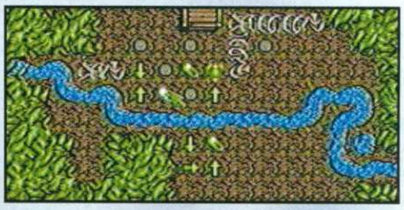
Vor allen Dingen in den ersten paar Levels wirst du schnell feststellen, daß es oft besser ist, wenn man mit einem Mann die Gegend erkundet und die anderen erst einmal in sicherer Position zurückläßt. Dazu solltest du die anderen Soldaten mit Pfeilen so blockieren, daß sie sicher zwischen zwei Pfeilen hin und her laufen. Einige Türen schließen sich hinter deinem Männchen, sobald dieses über Schalter spaziert. Springe also am besten über diese Schalter hinweg. Sollte dies nicht möglich sein, so gibt es mit Sicherheit noch ein Alternativstrecke, die du aber auch erst suchen mußt. Diese Route beruht meistens darauf, welche Schalter dein erster Mann im Verlaufe des Levels betätigt.





Du wirst noch auf viele verschiedene Hindernisse treffen, die man auf irgendeine Weise sicher umgehen kann, man muß nur ein wenig darüber nachdenken. Um Zeit zu gewinnen stellst du deine Haupttruppe wie bereits beschrieben zwischen zwei Pfeilen sicher ab und scrollst den Level auf und ab, um die Gegend zu erkunden. So kannst du dir leicht einen Plan zurechtschneidern, ohne dir dabei groß um deine Jungs Sorgen zu machen. Dabei kannst du dir soviel Zeit wie du nur willst nehmen, solange deine Leute sicher zwischen den Pfeilen herumlaufen.

Achte in jedem Level beim Betreten von Brücken darauf, ob diese auch wirklich komplett sind. Einige sind nämlich kaputt und es gibt große Spalten zwischen Brückenrand und Wasser. Um so eine Brücke sicher betreten zu können, mußt du einfach nur am äußersten Punkt ein Sprung-Icon plazieren und kannst so auf die Brücke springen. Um alle Männer dort hin zu geleiten, plazierst du einfach an allen Positionen eine Linie Pfeile auf die Brücke zu und leitest deine Leute dann mit Pfeilen auf diese Linie zu.



Bevor man allerdings sein Leute ins Ungewisse schickt, sollte man seine Route wirklich genau ausarbeiten. Ohne eine ausreichende Planung geht gar nichts und schon dein erster Mann läuft ins Verderben. Läßt du einen Mann loslaufen und plazierst dann erst immer kurz vor ihm die Icons, so wirst du wohl kaum schnell genug sein und kannst ihn so auch bestimmt nicht sicher ans Ziel geleiten.

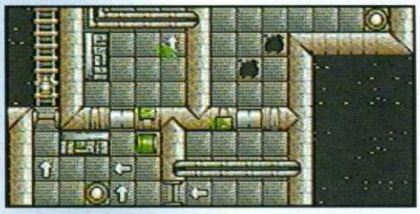




Beim Ausarbeiten einer Route ist es am besten, wenn man zuerst die Pfeile nach oben plaziert, dann die nach rechts dazu bastelt, sich dann um die Pfeile nach links kümmert usw.! So mußt du nicht andauernd die Icons neu auswählen und du brauchst nicht soviel Zeit, um den Level zu beenden. Auf diese Weise wird es auch recht einfach seinen Weg zu planen, da du jeweils nur einen Pfeil weg von Hindernis plazieren mußt.



Einige Abschnitte scheinen dir schier unmöglich zu überwinden, da du gerade nicht in die passende Richtung läufst. Wenn du zum Beispiel einen Weg und am Ende befindet sich links ein Schalter, so kannst du den Schalter so nicht betätigen. Also mußt du deine Leute vom Schalter weg und dann wieder auf ihn zu dirigieren und dort das Handlungs-Icon (Schraubenschlüssel) plazieren. Auch beim Springen ist es genauso, da die Kerle nur in die Richtung springen, in die sie gerade laufen. Also mußt du auch umleiten, bis die Richtung stimmt.



Du hast auch einen Aggressions-Icon, durch den sich deine Soldaten mit den Bewohnern dieses Levels anlegen können. Vor allen Dingen in den frühen Levels ist dieser jedoch eher sinnlos, da du deine Leute auch um solche Personen herum leiten kannst und die Einwohner sowieso keine Reaktion darauf zeigen.

Wenn du dann deine Route geplant hast und die entsprechenden Icons richtig plaziert hast, so ist es an der Zeit, deine restlichen Leute loszuschicken. Vorher mußt allerdings deine Route noch mal genau checken, ob nicht irgendwo einem deiner Leute Schaden zugefügt werden könnte. Ist alles in Ordnung, so schickst du am besten einen nach dem anderen los. Hast du viele Pfeile gelegt, so kann es passieren, daß deine Männer in einander rennen und alles durcheinander geht. Laufen deine Leute außerdem zu nahe bei einander, so kann es ebenfalls passieren, daß sie sich gegenseitig blockieren und sie die Route verlassen. Und du mußt dann den ganzen Ameisenhaufen wieder zusammentreiben.



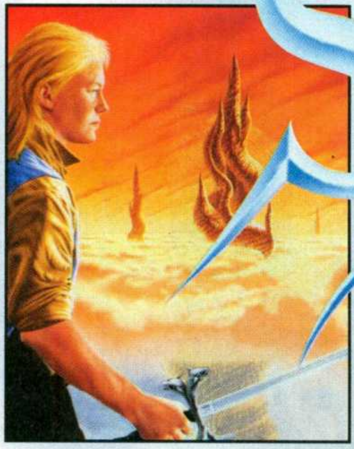
In einigen Levels gibt es Schalter, über die verschiedene Tiere aktiviert werden, die dir entweder nützlich oder im Weg sind. Doch du mußt die Schalter drücken, um herauszufinden was passiert. Also eine reine Glückssache. Manchmal bringt dich dieses Tier in einen Teil des Levels, den du sonst nicht erreicht hättest. Manchmal läßt dich das Tier aber auch direkt im Schlamassel fallen. Solltest du aber mal in einem Level nicht mehr weiterkommen, so ist es oft nötig, eines dieser Tierchen freizulassen. Also drücke die Schalter!

Entlang der Becken, in die deine Leute fallen können, gibt es oft auch noch Fallen, Bomben und Minen auf dem Boden verteilt. Diese solltest du auf jeden Fall umgehen. Vor allem im Vietnam-Level gibt es viele Minen, die fast wie die Baumstümpfe im ersten Level aussehen.

Zuletzt solltest du einfach immer vor deinem ersten Schritt daran denken, daß es bei Timekeepers immer ums Planen geht. Du mußt weit voraus planen, um sicher durch die Levels zu kommen, denn wenn du einfach blindlings los rennst, dann enden deine Timekeepers-Polizisten als kleine Häufchen Elend ohne jeglichen Wert für dich. Solltest du jedoch in einem Level zu viele Männer verloren haben, so kannst du ihn jederzeit mit der am Start zur Verfügung gestellten Anzahl neu beginnen. Dies ist auch mit unter sehr sinnvoll, da du sonst eventuell am Ende jeder Welt zu wenige Männer zum Entschärfen der Nuklear-Analgen hast. Tja, das war's eigentlich im großen und ganzen! Viel Glück - ihr werdet es brauchen!

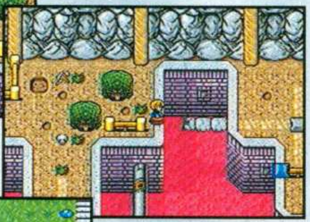


The Speris Legacy

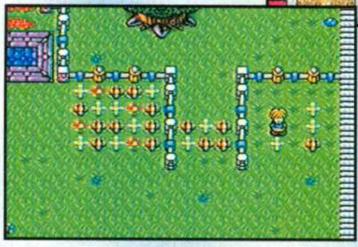


In dieser Ausgabe haben wir nur zwei Seiten für Speris Legacy zur Verfügung, aber die sind vollgepackt mit Tips und Hinweisen, wie man den Höhlen-Level beenden kann. Im kommenden Monat werden wir dem Spiel viel mehr Seiten widmen, vergiß also nicht, dir eine Ausgabe bei deinem Zeitschriftenhändler zu sichern.





Letztes Mal hast du den bösen Ritter besiegt und Gilliards Rhine verlassen. Jetzt findest du dich am Anfang des Höhlenabschnitts wieder, und du hast noch einen großen Teil deiner Reise vor dir. Am Anfang des Höhlen-Levels nimmst du deinen Bohrer und bearbeitest damit einen der Steine im Zaun, um dir Zutritt zu verschaffen. Hüte dich vor dem Skelett, denn es wirft Knochen auf dich, die dir Lebensenergie entziehen. Schalte das Skelett mit deinem Dolch aus und gehe auf dem Screen nach unten. Benutze die Bomben, um die verschütteten Gänge zu durchqueren und lege den Schalter um, wenn du ganz unten angekommen bist. Auf deinem Rückweg öffnest du die Truhe rechts, gehst dann zum Eingang zurück und anschließend so weit nach rechts wie möglich. Wenn du den Abgrund erreichst, stellst du dich so hin, daß dir gegenüber der Fels und der Weg liegt und wirfst einen Dolch auf den Felsen. Daraufhin erscheint eine Brücke, die es dir ermöglicht, tiefer in die Höhle vorzudringen.

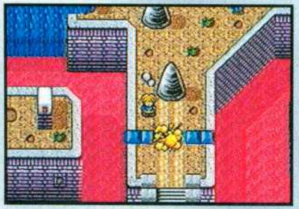




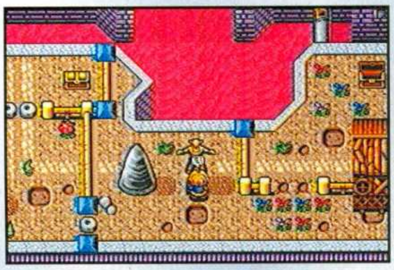
Auf der anderen Seite der Brücke triffst du ein kleines Monster, das du unbedingt besiegen mußt. Wenn du ein paar Bomben übrig hast, benutzt du eine, um an die Truhe weiter unten heranzukommen, denn diese enthält zehn Extra-Bomben. Falls du keine Bomben mehr zur Verfügung hast, gehst du zurück nach Gilliards Rhine und besorgst dir noch ein paar. Du findest sie in den Blumenbeeten nördlich des Tors, durch das du die Stadt betrittst. Wenn du die zehn Bomben hast, gehst du ein Stück nach rechts, tötest die grünen Eidechsen auf dem Boden und gehst durch den rechten Felsen in der Wand. Dort findest du eine Kiste mit einem sehr mächtigen Schwert, das später noch sehr nützlich sein wird.





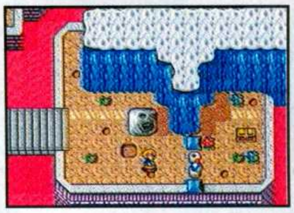


Verlasse den Raum und gehe in den Höhlen weiter nach rechts, bis du gezwungen bist, nach unten zu gehen. Danach geht´s wieder rechts. Benutze deine Bomben, um an alle Kisten in der Gegend heranzukommen, da sie noch viel mehr Bomben enthalten. Wenn du alle Kisten geöffnet und alle Bomben eingesammelt hast, gehst du nach rechts, wo du auf eine Barriere stößt, die dich daran hindert, nach unten weiterzugehen. Benutze eine Bombe, um die Barriere zu zerstören



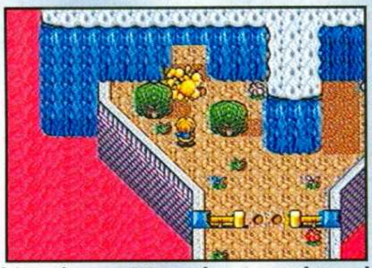
Dann begibst du dich in das nächste Gebiet und vernichtest dort die Monster. Sie verfolgen dich, deshalb solltest du hinter einem Gebäude oder einem Felsen Schutz suchen und sie mit Dolchen bewerfen.

Nun gehst du nach rechts und öffnest alle Kisten, die du findest, denn sie enthalten Lebensenergie und noch mehr Bomben. Wenn du zu der Statue kommst, sprichst du zu ihr, und du erfährst, daß du ihr ein Rätsel geben mußt, wenn du ihr Geheimnis ergründen willst. Gib ihr das Rätselbuch, das du vorher gefunden hast, und die Statue sagt, daß es nicht ausreicht, da das Buch unvollständig ist. Du mußt also noch ein Rätsel finden. Gehe nach rechts, und du kommst über eine Brücke, die von einigen Blumen versperrt wird. Schneide die Blumen ab und überquere die Brücke, aber achte auf das Skelett auf der anderen Seite. Wenn du dich des Skeletts angenommen hast, gehst du hinter dem Felsen nach oben und dann nach rechts. So erreichst du einen weiteren Abschnitt der Höhlen.



Sobald du den neuen Abschnitt betreten hast, gehst du nach rechts, und du kommst in eine Gegend voller Skelette, die dir alle nach dem Leben trachten. Suche dir ein sicheres Versteck und schleudere ein paar Dolche auf sie. Dann gehst du weiter nach rechts, wo du auf noch mehr Skelette stößt. Vernichte sie und gehe auf diesem Weg weiter nach oben. Du kommst nun zu einem Abschnitte, der von einer blauen Steinmauer umgeben ist. Sprenge dir den Weg frei und töte auf deinem Weg nach oben die Skelette. Wenn du ganz oben ankommst, gehst du nach links und folgst anschließend dem Weg nach unten, bis du zu den Stufen kommst, die zu dem Feuerbecken führen.





Du brauchst eine Menge Lebensenergie, um durch die Flammen zu kommen, wenn das Wasserbecken rechts nicht durch das frühere Betätigen des Schalters gefüllt worden ist. Wenn das Becken mit Wasser gefüllt ist und über deinem Kopf eine Regenwolke auftaucht, kannst du unverletzt durch das Flammenmeer kommen. Wenn du nicht viel Energie hast und das Becken leer ist, solltest du in den Höhlen umherwandern und so viele Monster wie möglich töten, denn damit kannst du die Lebensenergie sammeln, die einige von ihnen hinterlassen. Wenn du genug davon hast, gehst du zum Feuer zurück und zerstörst die Blöcke vor den Stufen. Gehe die Stufen hinunter und so schnell wie möglich durch das Feuer. Sobald du den kleinen Tunnel durchquert hast, findest du dich auf einem schmalen Weg wieder. Sofort greift dich ein Skelett an, das du mit ein paar Dolchen vernichten mußt. Dann gehst du weiter, bis du zu dem Teleporter kommst. Benutze ihn, und du gelangst in einen sternförmigen Abschnitt. In der Mitte befindet sich der Baby-Krieger, den du mitnehmen und zu Rupert in Gilliards Rhine bringen mußt. Schalte den Wächter aus, bevor du das Baby mitnimmst, und dann öffnest du vor dem Gehen die Kiste.





Wenn du den Baby-Krieger hast, begibst du dich wieder zum Teleporter und nimmst den gleichen Weg in die Höhle zurück, auf dem du gekommen bist. Gehe zum Höhleneingang zurück und sichere deinen Spielstand, bevor du hinausgehst, für den Fall, daß dir in Gilliards Rhine etwas zustoßen sollte. In Gilliards Rhine gehst du zum Eingang, wo du Rupert den Erfinder triffst. Rupert verwandelt den Baby-Krieger in seine ursprüngliche Gestalt zurück. Der Krieger wird darüber sehr glücklich sein und dir eine Schere schenken, die du auf deiner weiteren Reise gut gebrauchen kannst. Wenn du ihn fragst, ob er dir helfen kann, wird er allerdings antworten, daß seine kämpferischen Tage vorbei sind und er dich nicht unterstützen kann.



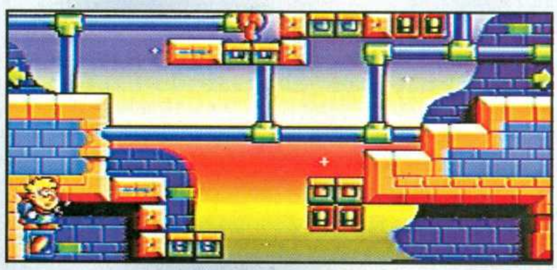
Gut, ich fürchte, das war´s schon für diesen Monat, aber das nächste Mal verraten wir dir, wo das Rätsel zu finden ist, wo man die Schere braucht und vieles mehr. Ihr solltet die nächste Ausgabe also nicht verpassen!

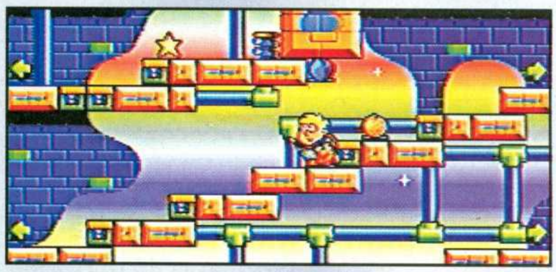
Magic Boy

Herzlich willkommen bei unserer Fortsetzung der Spieltips zu Magic Boy. Diesen Monat jagen wir durch die Future World-Level. Es wird schon ein wenig schwerer und du wirst unsere Tips wirklich nötig haben, um weiterzukommen. Und nächsten Monat starten wir den zweiten Abschnitt Leveltips mit den Sand Land 2-Levels. Also nicht verpassen!

PLASTIC PLACE

STAGE 8



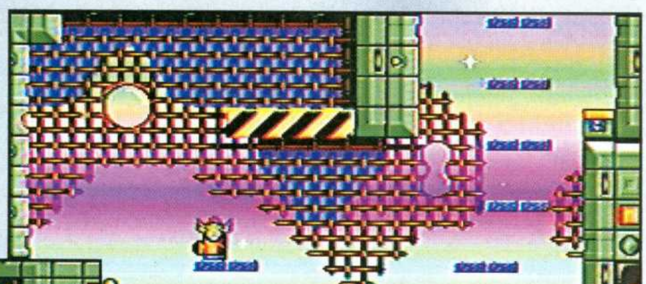


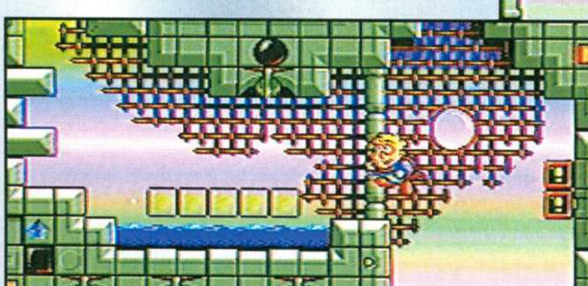
Hoppla - Letzten Monat haben wir doch glatt den letzten Level der Plastikwelt unterschlagen. Doch gleich gehen die Tips zur Future Welt los, vorher noch schnell ein paar Worte zu Stage 8 der Plastik Welt. Zuerst mußt du auf den grauen Hund am Start schießen. Dann wartest du darauf, daß das bärenhafte Wesen über dir aus dem Weg geht. Nun springst du nach oben und schießt auf es. Nun geht es weiter zu den Sprungfedern auf der rechten Seite. Beim Springen darfst du allerdings nicht auf der Plattform darüber landen! Statt dessen drückst du den Stick nach rechts und landest so auf dem Sims über der Plattform.

Wenn du jetzt vom Sims abspringst, dann sollten die Plattformen rechts nicht aktiviert sein. Denn wenn ein Totenkopf oder etwas ähnliches erscheint, wenn du auf ihnen stehst, dann verlierst du ein Leben. Dann weiter nach oben hüpfen und alles auf deinem Weg erledigen. Achte hier auf die Plattform.-Fallen in diesem Level. Es gibt viele davon und die warten nur darauf, dir ein Leben abzuknöpfen.

FUTURE WORLD

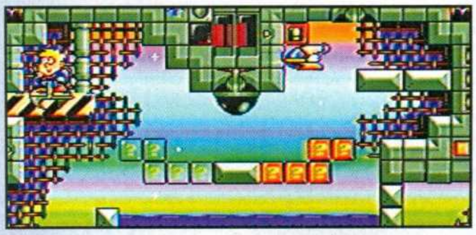
STAGE 1





OK. Wir haben nun die Zukunftswelt erreicht! Die letzte der vier verschiedenen Welten in Magic Boy. Wahrscheinlich allerdings auch die schwerste. Zu Beginn läßt du dich zu der Sprungfeder ganz links herabfallen und wartest dann darauf, daß die Rakete über die sich auflösenden Plattformen fliegt. Sobald die Rakete darüber hinweg ist, schießt du auf sie und springst dann auf die Plattform, um sie aufzusammeln. Springe nun weiter über die verschwindenden Plattformen nach rechts. Dort springst du nach oben bis zu einer soliden Plattform links. Hier mußt du eine dieser verschwindenden Plattformen dazu benutzen, über das Wasser hinwegzukommen.

STAGE 1 Fortsetzung...

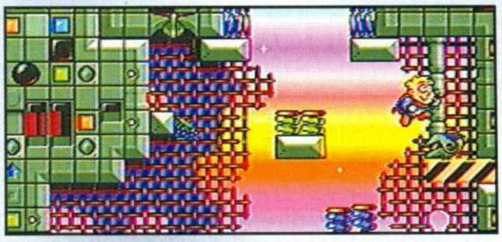


Wenn du ganz oben angekommen bist, mußt du noch zwei weitere Sachen besorgen. Doch du mußt wieder die Plattformen verwenden, um zu ihnen zu kommen. Zuerst kümmerst du dich um den Roboter auf der rechten Seite. Stelle dich in die Mitte zwischen die beiden sich auflösenden Plattformen. Wenn sie dann stabil werden und der Roboter sich auf den Weg macht, dann springst du auf die solide Plattform nach links. Nun springst du nach oben auf die nächste Plattform und schießt auf den Roboter, so daß er landet, wenn die Plattform stabil ist. Nun läufst du einfach hinüber und holst dir den zweiten Roboter, um so in Level 2 zu kommen.

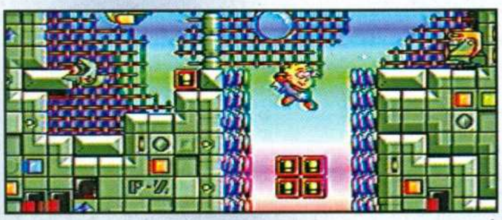
STAGE 2

Dieser Level besteht hauptsächlich aus jeder Menge Federn, die dich in die oberen Etagen befördern sollen.



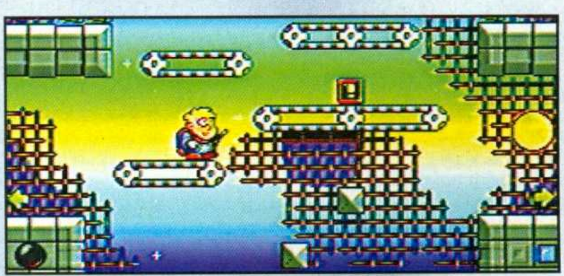


Zu Beginn springst du über das asserbecken und holst dir den Roboter. Dann benutzt du die ersten paar Federn, um auf die linke Wand zu springen. Nun weiter zu den Federn auf der kleinen Plattform links. Von hier aus erreichst du den fliegenden Roboter auf der rechten Seite. Benutze dazu die Federn, um auf ihn zuzuspringen und schieße dabei auf ihn. Dann mußt du wahrscheinlich wieder nach unten gehen, um den Roboter links zu holen.



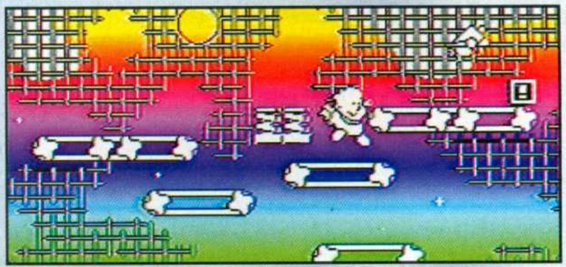
Nun wieder nach oben. Du kommst dann in einen Abschnitt, in dem du von den Federn in beiden Wänden abprallen mußt, um nach oben zu kommen. Wenn du dabei auf eine Feder triffst, mußt den Joystick nach oben und weg von der Wand drücken, da du sonst nur nach unten springst. Auf den Kisten kannst du auf halbem Wege pausieren. Ganz oben solltest du vorsichtig sein, da du eventuell direkt in einen Roboter geschleudert wirst. Schieße also beim Landen gleich drauf los.

STAGE 3

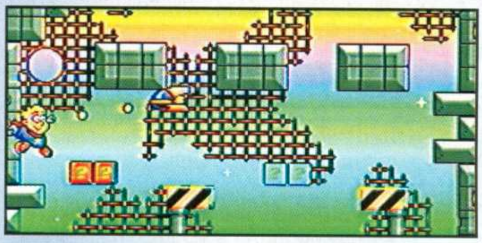


Der Boden dieses Levels ist mit klebrigen Plattformen gespickt, die dich total verlangsamen und dich beim Springen behindern. Du mußt zur Mitte kommen, um von dort aus nach oben zu gelangen. Zuerst solltest du aber darauf warten, daß der Roboter zu dir kommt. Sobald du den Roboter abgeschossen und eingepackt hast, gehst du zur Mitte und begibst dich nach oben.

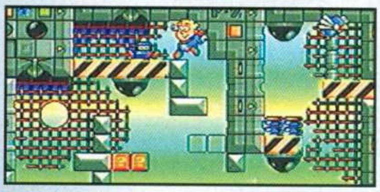
Du wirst zu einigen Federn kommen, die dich zu einem Wasserbecken bringen, über dem sich eine bewegliche Plattform befindet. Springe auf die Plattform. Achte aber darauf, daß du nicht zu weit springst, wenn sie sich gerade auf dich zu bewegt. Du wirst noch einige weitere Plattformen dieser Art vorfinden, die du meistern mußt. Bevor du oben bist. Dort sind zwei weitere Roboter, die du fangen mußt. In einer Kiste befindet sich eine Bombe, die dir deine Aufgabe jedoch hier sehr erleichtern kann.



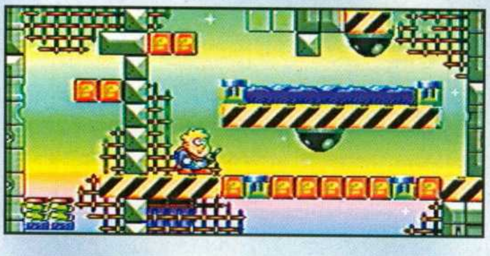
STAGE 4



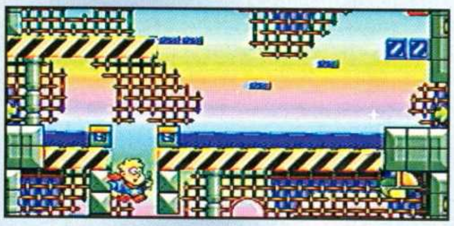
Dieser Level ist recht schwer, da es hier jede Menge sich auflösende Plattformen gibt, die auch überqueren mußt, um in die oberen Sektionen zu kommen. Zu Beginn bewegst du dich von einer Seite zur anderen und bahnst dir so deinen Weg nach oben. Achte aber darauf, daß du in der Mitte der Plattformen auf dem soliden Stück stehst, damit du nicht zum nächsten Abschnitt hindurchfällst. Wenn du auf einen Roboter oberhalb einer sich auflösenden Plattform schießt, dann versucht ihn genau so zu erwischen, daß er auf der Plattform landet, wenn diese gerade stabil ist.



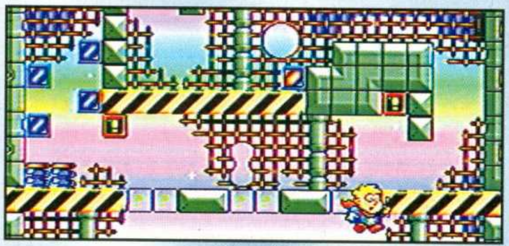
Nun gehst du weiter nach oben und nimmst auf deinem Weg den Drei-Wege-Schuß mit. Wenn es dann nicht mehr weiter nach oben geht, dann bleibst du auf der Plattform stehen und wartest auf den blauen fliegenden Roboter. Wen er über dir ist, dann schießt du auf ihn. Jetzt weiter nach rechts. Benutze hier die Plattformen, um den Roboter oberhalb zu erwischen. Kehre dann wieder nach unten zurück und achte dabei auf das Wasserbecken. Stelle dich links zu den sich auflösenden Plattformen hin. Um nun zum letzten Roboter nach oben zu komen, mußt du auf die erste Feder springen, quer über die Plattform laufen und mit der zweiten Feder auf die nächste Plattform springen und kannst dann zum Roboter hüpfen.



STAGE 5



In Level 5 mußt ausnahmsweise einmal deinen Weg nach unten anstatt nach oben laufen. Die Kiste gleich rechts am Start beinhaltet einen Stern. Solltest du also bereits vier Stück haben, so ist sie eine Reise wert. Springe nun nach unten auf die verschwindenden Plattformen und bewege dich nach rechts zum Wasserbecken, in das du natürlich nicht hineinfallen solltest. Nun stellst du dich an den Rand des Beckens und läufst dann direkt aus dem Screen und auf die andere Seite. Warte solange wie möglich mit dem Springen und springe dann in das Loch zwischen den beiden Plattformen. Schieße nun auf den Roboter und gehe dann nach rechts unten, zu einem Abschnitt mit weiteren Plattformen. Springe auf keinen Fall auf die Federn links, da du dort stecken bleiben würdest und den Level neu anfangen mußt. Unterhalb der Plattformen sind einige Federn, die dich bei einem Sturz wieder nach oben bringen. Stelle dich nun links von den rechten verschwindenden Plattformen auf. Wenn sie dann verschwinden, rennst du durch das Loch auf der rechten Seite. Wenn du schnell genug bist, kommst du an den Federn vorbei und landest auf der stabilen Plattform daneben. Jetzt läufst du weiter nach unten und nimmst die Roboter dort mit, damit du in den nächsten Level kommst.

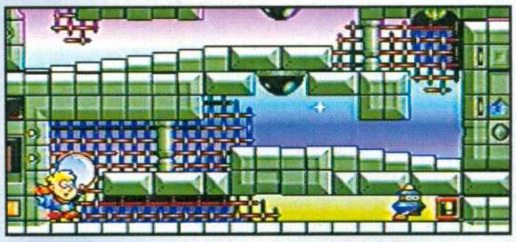


STAGE 6



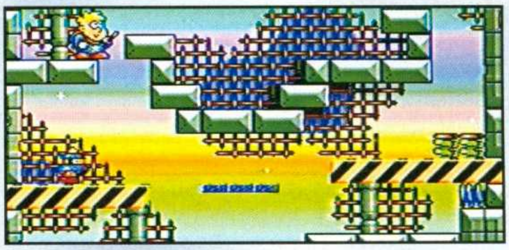
Level 6 ist nicht unbedingt schwer. Du mußt nur auf die Federn im Boden achten, da dich diese in gefährlich Gegenden katapultieren können. Du beginnst diesen Level ganz oben und mußt wieder einmal nach unten gelangen. Schieße auf die großen Roboter an den Abhängen. Springe am Ende der Abhänge nah unten und laufe dann unter das Wasserbecken. Achte hier darauf, daß du die Feder nicht erwischt, da du ein Leben verlierst, wenn du im Wasserbecken landest. Am Boden dieses Levels mußt du einen extrem schnellen

STAGE 6 Fortsetzung...

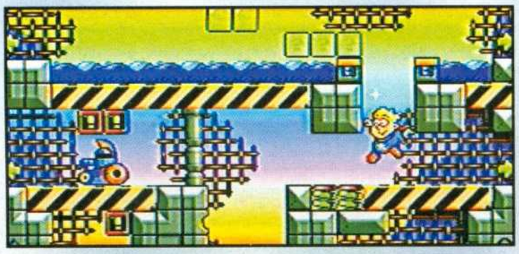


Roboter einfangen. Stelle dich an den Rand der Plattform mit dem Gesicht nach links. Wenn sich der Roboter dann nach rechts weg von dir bewegt, so springst du nach unten und schaust nun nach rechts. Dabei solltest du allerdings andauernd feuern, da der Roboter nun sehr schnell auf dich zukommt.

STAGE 7



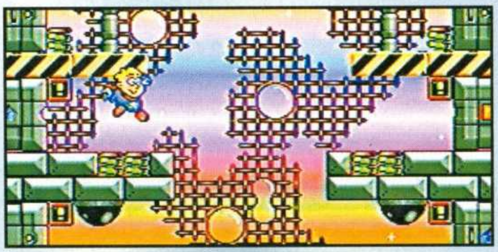
Zu Beginn benutzt du gleich die Federn rechts, um so weiter nach oben zu kommen. Wenn du landest, mußt du auf die Kisten schießen, um in diesen Abschnitt zu kommen. Sobald du drin bist, schießt du auf den Roboter und nimmst ihn mit. Nun gehst du auf der anderen Seite heraus und auf die Plattform. Nun stellst du dich an den Rand dieser Plattform und drückst den Joystick nach oben, so daß du den Roboter unter dir sehen kannst. Warte bis der Roboter nach links gelaufen ist und springe dann nach unten. Schieße auf ihn und nimm ihn mit. Jetzt weiter über die verschwindenden Plattformen nach rechts. Nimm auch den schnellen Roboter dort mit.

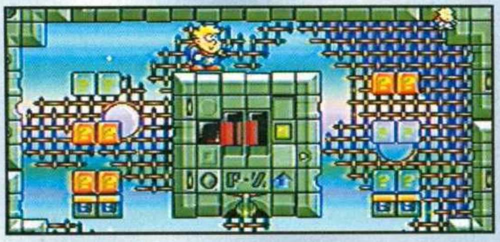


Springe auf die zweite sich auflösende Plattform und von dort aus auf die Plattform links. So hast du die Möglichkeit, auf einfachere Weise nach unten zu kommen. Nun stellst du dich an den Rand dieser Plattform und wartest darauf, daß die Kisten unter dir stabil werden. Dann rennst du von der Plattform auf die Boxen und springst in das Loch, um nach unten zu kommen. Unten mußt du den Roboter in dem abgetrennten Areal mitnehmen. Springe erst hinein, wenn sich der Roboter weg bewegt. Schieße auf ihn und schnapp ihn dir.

STAGE 8

Der letzte Level der ersten Future Welt birgt eine gute Möglichkeit, sich ein Extraleben zu ergattern. Denn in jeder Kiste ist ein Buchstabe, der dich zu dem Wort „EXTRA“ bringt. Solltest du nicht gerade viele Leben oder Continues mehr haben, so las es vielleicht besser, da du dabei auch leicht ein Leben verlieren kannst. Zu Beginn stehst du gleich auf einigen Plattformen mit Spießen. Also bewege dich nicht nach links oder rechts, oder du wirst aufgespießt. Springe zuerst nach links und benutze die Federn, um nach oben zu kommen. Achte aber auf die Spieße, die sich wirklich überall befinden.

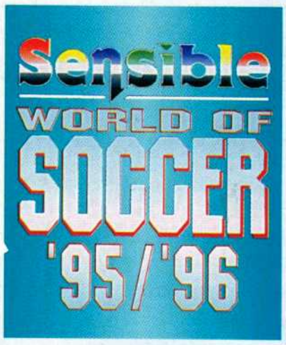




Wenn du im ersten Federn-Abschnitt ganz oben ankommst, dann erreichst du ein Gebiet mit Plattformen mit Spießen, die von Kisten eingerahmt sind. Links ist eine Kiste, in der eine Bombe ist. Nimm sie an dich und springe dann auf die Boxen, wenn diese gerade stabil sind. Von dort aus schnell weiter nach oben. Die letzte Plattform wird genau dann stabil, wenn die Plattform, auf der du stehst, am Verschwinden ist. Springe also genau im richtigen Moment und benutze dann die Bombe, um den Roboter zu erwischen. Springe auf die solide Plattform in der Mitte und nimm den Roboter und das Extraleben, das er hinterläßt, an dich.

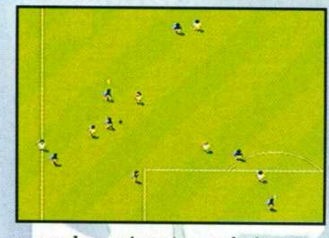


WORLD OF SOCCER

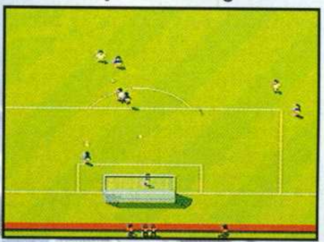


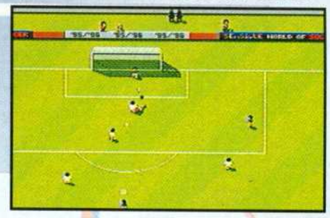
Angesichts der Europameisterschaft haben wir uns entschlossen, euch ein paar Tips zur neuesten Version von Sensible Soccer zukommen zu lassen, nämlich zur Euro `96-Edition. Das Game unterscheidet sich nur unwesentlich von der Vorgängerversion, aber es gibt ein paar neue Moves, die ihr beherrschen müßt. Wenn ihr einen Überblick über die allgemeine Taktik und Einsatzgebiete für die neuen Moves haben wollt, müßt ihr nur weiterlesen.

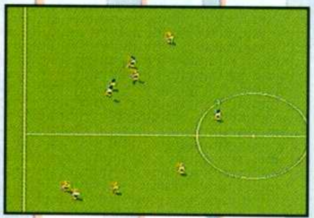
EURO ´96



Gut, laßt uns mit den neuen Moves beginnen. Da wäre zunächst der praktische zielgerichtete Kopfball. Du kannst den Ball in jede beliebige Richtung köpfen und nicht nur in deine Laufrichtung. Das ist nützlich zum Erzielen von Toren, denn du kannst den Torwart und die Verteidiger in einem Moment der Unachtsamkeit überlisten. Auch sonst ist der Kopfball auf dem Spielfeld recht praktisch, du kannst ihn also auch woanders einsetzen als immer nur im Umfeld des gegnerischen Tors. Mit dem neuen Kopfball-System kannst du auch wählen, ob du den Ball weit über das Spielfeld köpfen, einen schnellen Köpfer auf die Seite oder einen kraftvollen Stoß Richtung Boden ausführen willst. Wenn man Punkte machen will, führt man unmittelbar nach dem Mittelfeld einen hohen Kick aus. Wenn der Ball über den Kopf deines Stürmers fliegt, drückst du den Feuerknopf, um einen Kopfball auszuführen. Dann drückst du den Joystick nach links oder rechts, so daß der Ball am Torwart vorbei ins Netz segelt. Du kannst diesen Köpfer auch bei Eckbällen einsetzen, aber dann mußt du schnell reagieren, wenn der Ball über deinen Kopf hinwegfliegt. Wenn du einen Ball aus der Ecke köpfst, solltest du versuchen, ihn runter auf den Boden zu lenken, indem du nach dem Kopfball zum Tor hin drückst. Auf diese Weise wird der Kopfball schneller und ist für den Torwart schwieriger zu halten.



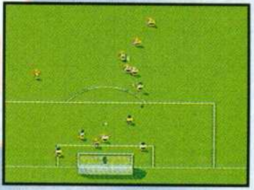




Wenn der Ball hoch in Richtung auf dein eigenes Tor gekickt wird, kannst du den Kopfball nutzen, um ihn wieder in die gegnerische Hälfte des Spielfelds zu dirigieren. Wenn du beim Köpfen zurück drückst, ergibt das einen sehr kraftvollen Schuß in die Richtung, in die du gerade schaust. Du kannst den Kopfball auch nach einem Aus einsetzen, aber das lohnt sich nicht, da du ja nur versuchst, den Ball zurück aufs Spielfeld zu bringen. Ferner eignet sich der Kopfball für Ballwechsel auf kurze Distanz, da du den Ball in der Luft zum Spieler in deiner unmittelbaren Nähe dirigieren kannst. Du siehst, das neue Kopfball-System ist sehr vielseitig, aber es dauert eine Weile, bis man es voll im Griff hat. Wenn du ein wenig damit geübt hast, wird sich das System jedoch in vielen Spielsituationen als unschätzbare Hilfe erweisen.



Die zweite neue Technik in der Sensible Soccer Euro-Edition ist das Tackling, bei dem man den Ball steuern kann. Das ist sehr nützlich, denn bisher ging der Ball immer nur in die Richtung, in die du den Move ausgeführt hast. Nun kannst du den Ball nach rechts oder links lenken, wenn du ihn einmal getroffen hast. Besonders hilfreich ist das in der Nähe des Tors, da du dort den Ball am Keeper vorbeilenken kannst, statt nur auf ihn zu zielen. Diese Technik läßt sich also nicht nur bei Angriffen auf den Gegner anwenden, sondern auch, um den Ball ins Netz rutschen zu lassen. Rutsche dem Ball hinterher, wenn du glaubst, ihn für einen normalen Schuß nicht erreichen zu können, und wenn du den Ball triffst, bewegst du den Joystick nach links oder rechts, so daß du weiterhin mit deinen Füßen die Kontrolle über den Ball behältst. So bewegst du dich geradewegs auf den Torhüter zu. Du kannst diesen Move auch dann benutzen, wenn der Ball nach einem Paß vor dir her aufs Tor zurollt. Das ist normalerweise der beste Weg, ein Tor zu erzielen, besonders wenn der Ball schräg auf das Tor zuschießt. In einem solchen Fall sollte man mit dem Ball den nächstgelegenen Pfosten anvisieren.

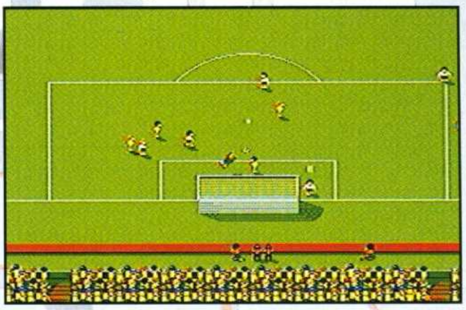




Auf der letzten Seite beschäftigten wir uns mit den neuen Techniken, die die Sensible Soccer Euro-Edition zu bieten hat. Auf dieser Seite hier wollen wir allgemeine Taktiken und Techniken zum Erzielen von Toren vorstellen. Wenn deine Soccer-Fähigkeiten also ein wenig eingerostet sind, kannst du sie hier wieder etwas aufpolieren.

Zuerst möchten wir euch eine der sichersten Methoden zeigen, wie man in dem Spiel ein Tor erzielen kann. Wir haben es ausprobiert - wenn es dir auch mit dieser Technik nicht gelingt, tonnenweise Tore einzufahren, dann mußt du wohl mit den Amateuren des San Marino-Fußballclubs spielen. Renne mit dem Ball runter bis zur Aus-Linie und dreh dich dann um in Richtung Tor. Wenn du in den Fünfmeterraum kommst, schießt du den Ball nach oben und in einem großen Bogen auf das Tor zu. Der Ball sollte direkt am Keeper vorbei ins Tor segeln. Natürlich erhöhen sich mit einem Top-Team die Chancen auf ein Tor zusehends.





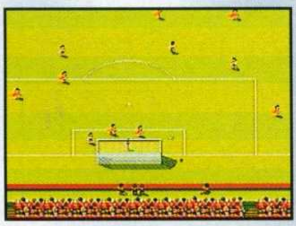
Eine andere gute Methode zum Toreschießen besteht darin, schräg auf das Tor zuzulaufen und den Schußknopf mit einem starken Aftertouch einzusetzen. Dies verwirrt den Torhüter, wenn du wartest, bis du halb im Elfmeterraum bist. Am besten versucht man hier, den Ball vor dem Torwart zu plazieren und den entfernten Pfosten anzuvisieren. Dann kannst du den Ball vom Torwart weg in die eine oder andere Richtung ablenken.



Wenn du glaubst, einen direkten, freien Schuß plazieren zu können, dann hast du fast sichere Torchancen - vorausgesetzt du hast deinen Aftertouch und die Kontrolle über die Höhe deiner Schüsse perfektioniert. Wenn du nahe genug am Tor dran bist, ist ein Schuß immer in Ordnung. Schieße den Ball in die Höhe und lenke ihn in eine der Ecken, um ein leichtes Tor zu erzielen. Sei aber darauf gefaßt, daß der Ball abprallt, denn er könnte eine menschliche Mauer oder einen Querpfosten treffen.



Das Großartige an Sensible Soccer ist, daß es mit jedem beliebigen Spielstil aufwarten kann - von langen Bällen bis zu einem Kurzpaßspiel. Aus unserer Sicht spielt man am effektivsten, wenn man kurze Pässe ausführt. Wenn du dich einmal an die Paß-Technik gewöhnt hast (sollte nicht lange dauern), kannst du mehrere Pässe miteinander verbinden, um zum Tor zu kommen. Dort wendest du dann eine der oben beschriebenen Methoden an, um einen Treffer zu landen. Sei vorsichtig beim Passen, wenn sich ein Spieler unmittelbar neben dir befindet. Wenn du über das Spielfeld läufst, zu diesem Spieler paßt und danach einen weiteren Paß zu ihm versuchst, geht das Spiel zwischen euch beiden hin und her. Dies kann verwirrend werden; so empfiehlt es sich, von dem Spieler wegzurennen, der so nah an dir dran ist, und erst zu passen, wenn man genügend Abstand zu ihm hat.



Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, wie man in Sensible Soccer sein Team formieren kann, und du mußt eine davon auswählen, die zu den Spielern in deiner Mannschaft und zu dem Stil, mit dem du das Match bestreiten willst, paßt. Wenn du vor dem Match die Taktik festlegst, siehst du über deinem Team vielleicht ein Kreuzchen oder einen Haken, wenn du eine andere Formation wählst. Wenn ein Kreuz erscheint, eignet sich die gewählte Formation nicht für dein Team, und wenn weder Kreuz noch Haken erscheinen, kann man die Formation ausprobieren. Du kannst die Taktik auch mitten im Spiel ändern, wenn du das Gefühl hast, daß du am Anfang nicht alles optimal eingestellt hast.

CODES

Willkommen zur Codes-Rubrik dieser Ausgabe, wo ihr diesmal die Levelcodes für Worms und Cheats für K240 sowie für Watchtower findet. Probier doch mal die Worms-Levels aus, denn sie sind wirklich cool, und du würdest sie selber nie herausfinden. Egal, lest einfach weiter!

THEATRE OF DEATH

LEVEL CODES

Exklusiv für euch treue Leser haben wir alle Levelcodes für Theatre of Death, den Top-Clone eines Sensible-Spiels. Freut euch allerdings nicht zu früh, denn das Spiel ist schon recht alt. Entschuldigt bitte, daß wir nichts Neueres zu bieten haben.

GRASLANDSCHAFT
37424DAC521D0
37466C7051100
3749B36830880
3744A5F6670A0
37760C9871580
339D88DE32220
772B8AF10F481
3741430438BD0
374EC98C067C0
374EC98C067C0
37676B780EF80
374AF9C96EB70
368D389845580
23A35EFE1F020

WÜSTENLANDSCHAFT
772BF9444FC71
772ABA2F18C01
7726FF99642A1
77614C3C54E91
7674669562CE1
7181A22509BE1
6031769A19012
772BA49F33081
772D924A1D471
773E31D859441
77445B127D471
7491C87647C31
7EF713DC72891

SCHNEELANDSCHAFT
60310C4108A12
6036E41528712
6024962F41132
6071C30853E02
61736D4E5ADE2
6BFCD8810F8D2
58401FA753FA3
60316CDA773A2
6024499C0AA42
6041A3D70B9B2
6150F78628762
62BE3771207D2

MONDLANDSCHAFT
564067717EB13
5642C84C25273
56402A6D53343

Um die Sache vollständig zu machen, haben wir hier noch einen Cheat für Theatre of Death. Benutze „Shed Software" als dein Paßwort, und du kannst das Spiel mit unbegrenzten Luftangriffen spielen.

BREATHLESS

LEVEL CODES

Breathless ist wahrscheinlich einer der besten id-Clones auf dem Amiga, d. h. wenn du einen Amiga hast, der so teuer war wie ein PowerPC. Um dir die Wartezeit auf Alien Breed 3D zu verkürzen, drucken wir hier ein paar Codes für Breathless ab.

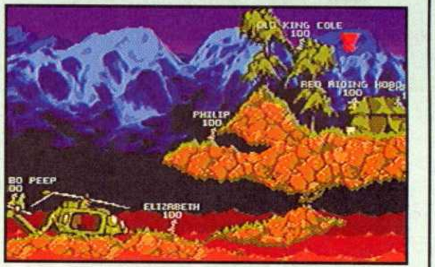
Welt 2 181A59MRTR6999PD
Welt 3 181A59LRTR6999PT
Welt 4 181CEIDGLJRJSE4D

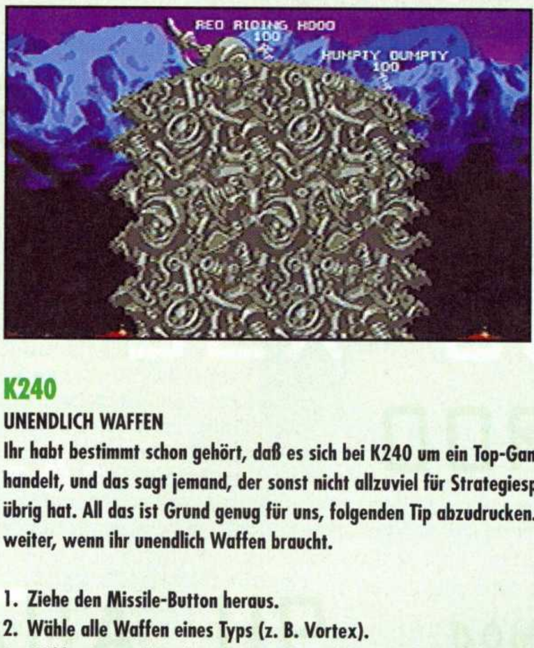
WORMS

DIE BESTEN LEVELS

Wenn du diesen Monat die Lesertips durchliest, findest du ein paar seltsame Levelcodes für Worms. Einer unserer Leser hat sie uns zugeschickt. Die folgenden Codes stammen jedoch aus einer sehr verläßlichen Quelle, fast von den Worms-Entwicklern selbst. Wenn du die Codes ausprobierst, kannst du also eigentlich nichts falsch machen.

1803921718
3549908729
252101829
345076839
1706205299
THORAHIRD
954338916
2810298544
3376459905





K240

UNENDLICH WAFFEN

Ihr habt bestimmt schon gehört, daß es sich bei K240 um ein Top-Game handelt, und das sagt jemand, der sonst nicht allzuviel für Strategiespiele übrig hat. All das ist Grund genug für uns, folgenden Tip abzudrucken. Lest weiter, wenn ihr unendlich Waffen braucht.

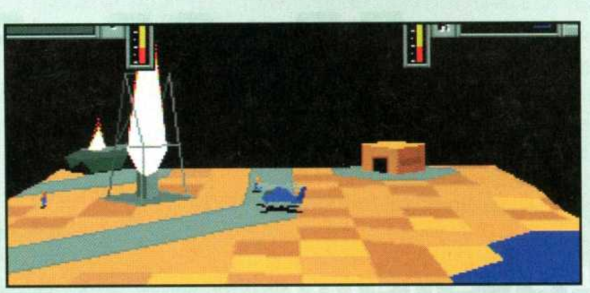
1. Ziehe den Missile-Button heraus.
2. Wähle alle Waffen eines Typs (z. B. Vortex).
3. Wähle einen unbewohnten Asteroiden oder einen feindlichen Felsen als Ziel aus.
4. Klicke wiederholt auf den Missile-Button.
5. Wiederhole dies, bis der Waffenbalken komplett verschwindet oder verzerrt wird.
6. Nun besitzt du unendlich viele Waffen des ausgewählten Typs.

A-TRAIN
EXTRAGELD
A-Train ist ein Strategiespiel, bei dem es um Eisenbahnen geht. Vielleicht glaubst du, daß das ein sehr langweiliges Spiel sein muß. Im Gegenteil, es ist sogar recht gut! Deshalb drucken wir hier auch einen Cheat dafür ab. Wenn du dir zusätzlich £ 1 Mio. verdienen (im weitesten Sinn) willst, hältst du mitten im Spiel einfach die Shift-Taste gedrückt und gibst „CHEATERCHEATERWHIMP" ein.

COLONIZATION
EXTRAGELD
Colonization begann, wo Civilization aufhörte - nicht schlecht, wenn man sich die Qualität der beiden Spiele vor Augen führt. Wenn du also in die Haut von Christoph Kolumbus schlüpfen willst, aber keine Ahnung hast, wie´s geht, dann kannst du folgenden Cheat benutzen, um deinen Kolonien ein wenig auf die Sprünge zu helfen. Um 50.000 zusätzliche Goldmünzen zu bekommen, nennst du deine erste Kolonie einfach „CHARLOTTE". Auf diese Weise bekommst du außerdem eine sehr nützliche Weltkarte. Ferner kannst du frei zwischen allen anderen europäischen Niederlassungen wechseln, was dir bei der Eroberung der Neuen Welt sicherlich einen Vorteil verschafft.

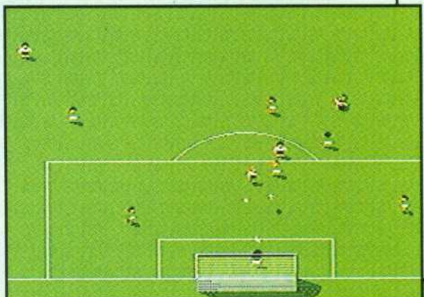
ZEEWOLF
KESTREL-CHEAT
Wir mögen Zeewolf. Es ist ein Top-Spiel - Grund genug, um dir das folgende Cheat-Juwel zu präsentieren, das es dir gestattet, dein Zeewolf in ein Kestrel-Fighter-Spiel zu verwandeln. Dadurch gewinnt das Spiel erheblich an Langzeitmotivation. Wenn du es also noch nicht ausprobiert hast, solltest du das jetzt tun. Wenn du den Kestrel fliegen willst, gibst du einfach „FRAMPAGE" als dein Paßwort ein.

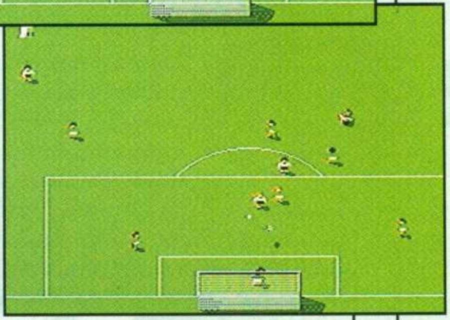
ELITE 2: FRONTIER
Ja, wir haben einen weiteren Cheat zu Frontier gefunden, den wir der bereits unendlich langen Liste zufügen können. Vielleicht beginnen sie, dich



langsam zu langweilen, aber solange wir neue Cheats zu dem Spiel finden, werden wir sie auch abdrucken. Wenn du also viel Geld verdienen willst, fliegst du besser ins Cemiess-System (-2.5,-2.5) und begibst dich zu dem Planeten Emerald. Lande in Patrick´s Exchange und kaufe wertvolle Metalle, bis dein Laderaum voll ist. Dann fliegst du ins Cegreeth-System (-1, -3.5) und verkaufst all deine wertvollen Metalle an der nächstgelegenen Börse. Dieser Cheat läßt sich jederzeit anwenden, wodurch du die Möglichkeit hast, das beste Schiff und die beste Ausrüstung zu bekommen.

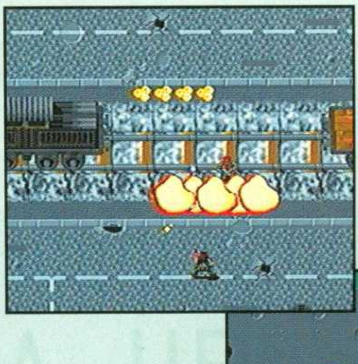
SENSIBLE WORLD OF SOCCER
LEICHTE TORE
Hier ist eine weitere Möglichkeit, in Sensible World of Soccer einfach Tore zu erzielen. Der Cheat funktioniert auch mit der 95/96-Edition des Spiels, ist also nützlich für jedermann. Wenn du auf das Tor schießt, drückst du „R" auf der Tastatur, während du immer noch den Feuerknopf gedrückt hältst. Das verwirrt den Computer-Torwart, und er läßt den Ball ins Netz rollen.

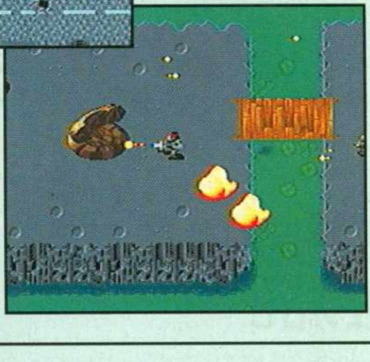




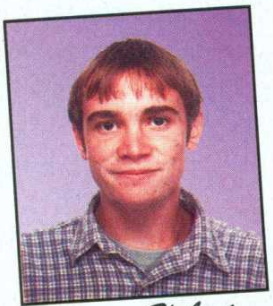
WATCHTOWER
CHEAT CODES
Wenn du die letzte Amiga Games gelesen hast, ist dir bestimmt unsere Komplettlösung zu dem netten Shoot ´em Up Watchtower aufgefallen. Es ist ein ungeheuer schwieriges Spiel, wir hoffen also, daß euch unser Guide von Nutzen ist. Wenn ihr trotzdem nicht weiterkommt, haben wir hier ein paar Cheat-Codes für euch, die euch das Leben ein ganzes Stück leichter machen. Man muß diese Codes eingeben, wenn man nach einem Kopierschutz gefragt wird. Du erfährst, ob der Cheat funktioniert hat, und anschließend wirst du wieder nach dem Kopierschutz-Code gefragt. Wenn du willst, kannst du alle drei Cheats eingeben, aber vergiß danach nicht den Kopierschutz-Code.

54266	unendlich viele Leben
47773	unendlich viele Granaten
68978	unendlich viel Zeit





EXPERTENTIPS...



Tomas Hubert

Monkey Island 2, Simon the Sorcerer, KGB. „Was gibt's Neues?", werdet ihr fragen! Na ja, für's erste wären da Loom, Eye of the Beholder 2 und Space Quest und einige andere in dieser Ausgabe der Expertentips! Habt ihr Fragen, die wir für euch lösen sollen? Schickt sie an:

Computec Verlag GmbH
Amiga Games
Kennwort: Expertentips
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

INNOCENT UNTIL CAUGHT

*Liebe Amiga Games-Helfer,
ich schreibe euch wegen eines schon etwas älteren Adventures, bei dem ich total feststecke. Das Spiel ist Innocent until Caught, und ich befinde mich im Zooabschnitt. Ich muß irgendwie an das große Vogelei im Zoo herankommen, komme aber nie richtig hin, da mir die fleischfressenden Pflanzen im Weg sind. Ich habe schon überall nach der Info gesucht, mit der ich diesen Teil des Abenteuers bewältigen könnte, aber ich konnte keinen einzigen Tip finden. Deswegen seid ihr meine letzte Hoffnung. Helft mir, ich bin verzweifelt. Und bevor ich mich verabschiede, möchte auch ich ein wenig schleimen und euch sagen, daß euer Magazin wirklich toll ist! Also bis dann!
Robert Jansen*

Um an den fleischfressenden Pflanzen vorbeizukommen, benötigst du einen Hotdog. Diesen Hotdog bekommst du beim Lieferwagen in Regurgi. Sobald du die Pflanzen dann mit dem Hotdog gefüttert hast, kannst unbehelligt vorbei und das Ei im Nest gegen deines austauschen. Der arme Vogel wird den Unterschied niemals merken!

SPACE QUEST 4

*Hallo Amiga Games,
nachdem ich mir vor einigen Wochen das Spiel Space Quest 4 gekauft habe, habe ich meinen Amiga für keine Sekunde mehr alleingelassen und nur gespielt (ehrlich!)! Doch damit ist nun Schluß, da ich nicht mehr weiterkomme. Doch bevor ich das Ding in den Müll schleudere und noch ausraste, such ich Hilfe bei euch. Vielleicht wißt ihr ja weiter? Ich befinde mich also in dem Einkaufscenter und komme nicht weiter. Da die meisten Geschäfte zu sind, gehe ich in die Spielhalle. Dort erscheint dann eine Zeitmaschine und beamt mich weg. Was soll ich tun? Meine Geduld wird bei diesem Spiel wirklich auf eine harte Probe gestellt.
Johannes Gärtner*

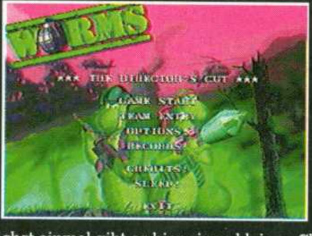


Alles wird wieder gut, Johannes! Ich habe da schon eine Idee. Wenn du im Einkaufscenter bist, dann kannst du zu Sacks gehen und Klamotten kaufen. Wenn du zu wenig Geld hast, dann kannst du dir bei Monolith Burgers einen Job und damit Kohle verschaffen. Nun gehst du zum Geldautomaten und steckst deine ATM-Karte hinein. Daneben liegt ein Zigarettenstummel am Boden, den du mitnimmst. Nun gehst du zu Sacks und kaufst einige Frauenkleider. Dann zurück zum Geldautomaten und dort das ganze Geld abheben. Mit deinem ganzen Geld gehst du in den Software-Laden. Wenn du hier ein wenig herumsuchst, wirst du schon bald das Hint-Book (Spieltips) zu Space Quest 4 finden. Kaufe es und gehe zu Sacks zurück. In einer Umkleidekabine ziehst du wieder deine normalen Kleider an und liest im Hint-Book. So erhältst du die ersten drei Zeichen eines Codes. Wenn du nun das Papier öffnest, das du bereits bei dir hast, so steht dort der restliche Code drin. Wenn du nämlich jetzt in die Zeitmaschine steigst, so brauchst du nur den Code eingeben und hast damit keine Probleme mehr. Ich freue mich, wenn ich dir damit einen Gefallen getan hab, Johannes.

RZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KUR

ORMS

Diesen Monat wollen wir euch in unserem kleinen schwarzen Streifen ein paar der echt nützlichen Taktiken zu Worms zeigen, mit denen ihr euren Gegner mit Leichtigkeit besiegen könnt.



Zunächst einmal gibt es hier einen kleinen Cheat für euch. Im Haupt-Titelbildschirm tippt ihr „TOTAL WORMAGE" ein. So erhaltet ihr automatisch die Mini-Gun, die Bananenbomben und die explodierenden Schafe, was euch schon zu Beginn einen ungeheuren Vorteil verschafft.



Die meisten Raketen- oder Wurfwaffen dieses Spieles werden von der Stärke und der Richtung des Winds beeinflußt. Dies gilt nicht für Granaten und die „Cluster"-Bomben. Und gerade deswegen solltest du diese beiden Waffen in einigen Levels sehr genau einstudieren, da du so mit Sicherheit immer einen Treffer landen kannst, wenn du richtig zielst.



Am besten greift man die Würmer an, die auf Vorsprüngen stehen, da diese meist nicht sehr stabil sind. Wenn du so eine dünne Stelle siehst, dann schießt du darauf mit einer explodierenden Waffe. Und in neun von zehn Fällen wird es den Wurm ins Wasser reinschleudern, anstatt ihn durch die Explosion zu verletzen.

LOOM

*Hallo Albin,
ich habe mir vor ca. zwei Jahren Loom gekauft und gerade letzte Woche wieder einmal ein paar Spielzüge gemacht. Ich dachte dabei, daß ich in ein bis zwei Stunden durch wäre, da ich es ja schon einmal durchgezockt habe. Doch von wegen, ich stecke fest! Ich bin bei der Gilde der Schmiede und komme einfach nicht weiter. Ich kann zwar wieder nach drinnen gehen, doch wenn ich zu Bobbin zurückgehe, kann ich bestenfalls den Holzbehälter auffüllen, da die Schmiede zu viel Lärm machen. Das alles ergibt für mich einfach keinen Sinn mehr, könnt ihr mir nicht helfen? Ich bin auch ganz artig und kaufe euer Heft weiterhin regelmäßig!
Matthias Nusser*

Du tust wirklich alles, wenn wir dir helfen, oder? Aber auch wenn das eine nette Geste ist, so tun wir dies hier nicht aus persönlichem Interesse, sondern aus Liebe zu unserem Job und ....! Doch zur Sache. Ich kann dir auf jeden Fall helfen, und du kannst das ja dann, wenn du Lust hast, irgendwie wieder gut machen. In diesem Abschnitt des Spieles, solltest du damit beginnen, daß du dich in jemand anderen verwandelst. Dazu gehst du in die Gilde und sprichst auf den dort schlafenden Jungen einen umgekehrten „Schlafzauber" und benutzt dann den Spiegelzauber, um wie er auszusehen. Sobald du dann in die Gilde hineingehst, wirst du in den Dungeon geworfen. Schläfst du auf dem Stroh, so kommst du wieder heraus. Sobald du dann aus dem Dungeon heraus bist, gehst du zum „Heizraum" und belauschst die Männer dabei, wie sie über ihre neugekauften Schwerter reden. Sobald dann einer der Männer ein Schwert hochhält, kannst du es mit einem umgekehrten „Schärfungsspruch" oder einem „Drehspruch" unbrauchbar machen. So solltest du in diesem Abschnitt vorwärtskommen. Falls es neue Probleme gibt, so kannst du jederzeit schreiben!

SIMON THE SORCEROR

*Hallo Amiga Games!
Ich bräuchte bitte eure Hilfe bei Simon the Sorcerer. Auch wenn das immer wieder nervt, aber es muß sein. Ich stecke in einem Raum voller Kisten fest und komme dort nicht mehr heraus. Wie kriege ich dann noch die Münzen aus dem Drachenkäfig? Ich weiß zwar, daß Fragen zu Simon the Sorcerer nicht gerade gerne gesehen sind, doch ich benötige wirklich dringend eure Hilfe!
Andreas Schmidt*

Simon the Sorcerer, was? Na ja, ich denke wir können auch dir ohne große Umstände helfen. Wenn ich mich nicht irre, so ist der Schlüssel für die abgesperrte Türe im Schloß auf der anderen Seite der Türe. Zuerst schiebst du also ein Stück Papier unter der Türe durch und dann schiebst du mit einem Rattenknochen den Schlüssel aus dem Schloß, so daß er auf das Papier fällt. Nun ziehst du das Papier zurück und nimmst dir den Schlüssel. Nun gehst du in den Pub und suchst nach dem schlafenden Zwerg. Hast du ihn gefunden, dann schneidest du ihm mit deiner Schere den Bart ab. Um jetzt noch die Münzen aus dem Drachenkäfig zu bekommen, mußt du das Ende eines Seiles um einen Magneten wickeln. Nun läßt du diese Vorrichtung aus dem Dach in der Decke pendeln. Einfach oder!?



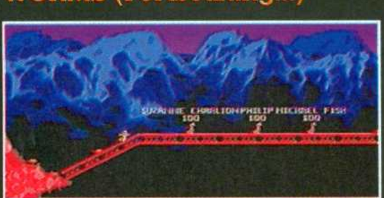
DREAMWEB

*Hallo Leute,
nachdem ich Dreamweb nun schon einige Zeit gespielt habe, hänge ich fest! Ich weiß nicht, welches Paßwort ich benutzen muß, wenn ich mich beim Terminal als Beckett einlogge. Ich bin die Wand hoch in Becketts Haus geklettert und habe die Cartridge genommen. Dann schaute ich auf das Bild bei der Kirche und ging nach Hause, um die Cartridge in den Computer zu stecken. Doch nun komme ich nicht mehr weiter. Nachdem ich als Beckett einlogge, benötige ich nun das verd.... Paßwort!
Christian Tröger*

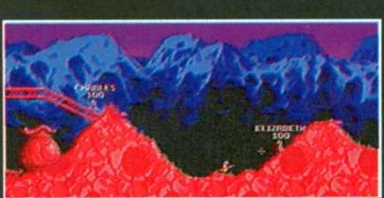
Weißt du Christian, ich habe das Paßwort, doch das ist auch alles! Ich weiß ehrlich gesagt auch nicht mehr hunderprozentig, wie man da rankommt, doch das ist dir sicher auch egal. Das Paßwort, das du benötigst, ist „SEPTIMUS".

KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KU

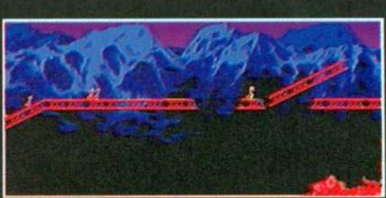
WORMS (Fortsetzung...)



If you find all of your worms on a bridge or a thin ledge at the start of a match then you'd better move them off as quick as possible. If a bazooka or cluster bomb was to land on the bridge between your men then you can almost guarantee that you will lose at least two of your men.



The shotgun and minigun are extremely handy close range weapons, as long as you do not get two close. The recoil on both of these guns is very strong, in fact strong enough to send you flying backwards if you are two close to your target. When you fly backwards you could hit a wall or even worse, a mine or fall of a ledge.



Girders are ignored by most players as they prefer to just go all out in attacking mode. However for the more strategic player girders can be an extremely useful thing to use. You can use them to get yourself out of sticky situation or to build barriers around yourself to ward of any attacks.

LEISURE SUIT LARRY 2

*Hallo Amiga Games,
Ich liebe die Leisure Suit Larry-Spieleserie und beschäftige mich momentan mit Leisure Suit Larry 2. Ein tolles Spiel, aber ganz schön schwer. Natürlich hab ich ein Problem, bei dem ich eure Hilfe brauche. Ich bin aus dem Flugzeug geflohen und auf einer Insel gelandet. Ich habe den Stock, die Kotztüte, Streichhölzer und das Haarwuchsmittel. Jetzt komme ich nicht an der Schlange vorbei, die mir den Weg versperrt, denn sie frißt mich jedesmal auf, wenn ich versuche, sie zu schlagen. Was soll ich tun? Wenn ihr mir helfen könnt, verspreche ich euch, daß ich die Amiga Games bis ans Ende meines Lebens kaufen werde.
Adrian Weiß*

Erinnerst du dich an die alten Dschungelfilme in Schwarzweiß? Mit Larry verhält es sich ganz genauso. Erinnerst du dich daran, wie Tarzan mit den Krokodilen kämpfte? Er hat immer gewonnen, indem er einen Stock in den Rachen des Krokodils stieß, so daß ihn das Krokodil nicht beißen konnte. Wenn du dasselbe mit der Schlange machst, kommst du an ihr leicht vorbei und kannst im Spiel fortfahren.

KGB

*Hallo Amiga Games,
Das ist das erste Mal, daß ich an eine Zeitschrift schreibe, aber ich denke, es muß sein, bevor ich irgendeinen Blödsinn mache. Vor ein paar Monaten hat mir ein Freund seine Kopie von KGB geliehen. Damals war ich sehr dankbar dafür, aber heute könnte ich meine Gefühle nicht beschreiben, ohne ein paar jugendgefährdende Kraftausdrücke zu verwenden. Wie ihr euch sicher denken könnt, hab ich so meine Schwierigkeiten mit dem Game und bräuchte jetzt eure Hilfe. Mein Problem liegt im zweiten Teil des ersten Kapitels. Ich kann Hollywoods Apartment nicht finden. Könnt ihr mir sagen, wie ich dort hinkomme, denn sonst kann ich diesen Teil des Spiels nicht beenden. Ich wäre sehr dankbar für jeden Hinweis, denn ich bin wirklich mit meinem Latein am Ende. Ihr seid die einzigen, die man in solchen Sachen fragen kann.
Stefan Jakobsen*

Du hättest dich mit Yuri über Hollywood oder Buyer 2 unterhalten sollen. In dem Gespräch schlägt Yuri vor, daß du dich mit den Bewohnern des Apartments unterhalten solltest. Du mußt durch die Tür in der Seitenstraße um die Ecke von der Fassade der Bar aus gehen. Gehe hinein und die Treppe hoch, aber schalte das Licht nicht ein, sondern benutze deine Streichhölzer, um etwas zu sehen. Untersuche alles sehr vorsichtig und schnappe dir das Clipboard, bevor du deine Mission fortsetzt. Ich hoffe, ich konnte dir helfen, Stefan.

MONKEY ISLAND 2

*Hallo Amiga Games,
Ich brauche ganz dringend eure Hilfe bei Monkey Island 2. Ich muß das Hemd von Largo LeGrande finden, schaffe es aber nicht. Könnt ihr mir bitte verraten, wie ich an dieses Ding hinkomme. Danke im voraus für eure Mühe, und was ich noch sagen wollte: ihr macht ein Spitzen-Heft!
Karsten Thalmeier*

Du brauchst den Eimer, um das Hemd finden zu können. Wenn du den noch nicht hast, gehst du zu den drei verrufenen Piraten. Wenn sie dir den Eimer nicht herausgeben, dann bestehst du einfach darauf, und du bekommst ihn schließlich doch. Mit dem Eimer gehst du ins Moor und füllst ihn mit Schlamm. Kehre zu LeGrandes Zimmer zurück, schließe die Tür und plaziere darauf den Eimer. Nun versteckst du dich hinter seinem Paravent, wartest auf ihn und schaust zu, wie das Unausweichliche passiert. Folge ihm in den Waschsalon und sprich dort mit ihm. Dann kehrst du zu seinem Zimmer zurück. Schlage die Tür zu, und du findest dort seine Wäschemarke. Nimm sie an dich, gehe in die Wäscherei und gib Marty die Marke, der dir daraufhin das Hemd aushändigt. Leicht, wenn man weiß, wie´s geht.

ISHAR 2

*Hallo Amiga Games,
Wie geht´s euch? Mir geht´s gut, aber ich habe ein kleines Problem mit Ishar 2. Ich suche den Magischen Schild, aber ich habe keine Ahnung, wo ich anfangen soll. Könnt ihr mir einen Hinweis geben? Ihr würdet mir eine große Freude damit machen.
Susi Parker*

Ich denke, ich kann dir bei dieser Sache unter die Arme greifen. Kaufe einfach irgend einen Schild - nach Möglichkeit sollte es ein +3 sein. Du bekommst den Schild von dem Laden auf Zachs Insel. Wenn du den Schild hast, nimmst du ihn mit auf Thorns Insel und gibst ihn dem Steindruiden. Wecke den Druiden mit einem Stoß in dein Rhino-Horn auf, und er wird deinen Schild in einen magischen verwandeln.

RZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KUR

WORMS (Fortsetzung...)



Du würdest gerne all deine zielsuchenden Raketen bereits am Anfang eines Matchs einsetzen, aber das empfiehlt sich nicht, denn du hast nur zwei. Zielsuchende Raketen sind sehr genau, solange du den Wind richtig einschätzt. Verschwende die zielsuchenden Raketen nicht für Nahschüsse, denn sie können einen Wurm von einer Seite eines Levels auf die andere



Wenn du über einen Spieler kommen kannst, ist es für dich leicht, seinen Wurm mit Granaten oder Cluster-Bomben zu erledigen. Du mußt dein Fadenkreuz lediglich nach unten halten und den Button drücken, und schon wird das Geschoß direkt auf ihn drauffallen. Beim Einsatz von Cluster-Bomben mußt du darauf achten, daß du eine ziemliche Höhe über deinem Opfer erreicht



Schließlich kommen wir zu den Taktiken, die die Spieler von der „dunklen Seite" anwenden. Diese Taktiken sind extrem hinterlistig und extrem effektiv. Die Spiele sind nicht sehr aufregend, aber wenn du einem Freund beweisen willst, daß du ihn an die Wand spielen kannst, läßt du einfach ein paar Würmer sich in den Boden graben und plazierst dann über den Eingängen

LESER TIPS...

Computec Verlag GmbH
Amiga Games
Kennwort: Lesertips
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

Willkommen zur Lesertips-Seite dieses Monats, die Seite, die ihr selber gestaltet. Diesmal haben wir einen exzellenten Mini-Guide zu Zeewolf 2, der unseren eigenen Mission-Guide sehr gut ergänzt. Wenn ihr etwas zu diesen Seiten beitragen wollt, dann zögert nicht, uns zu schreiben, denn wir sind auf eure Hilfe angewiesen.

ZEEWOLF 2

Hallo Amiga Games,
Ich habe gerade Zeewolf 2 durchgespielt, und ich bin wirklich zufrieden mit mir. Da ich im Moment nach dieser großen spielerischen Leistung wirklich extrem gut gelaunt bin, habe ich mich entschlossen, als Zeewolf-Top-Pilot einen kleinen Guide zu verfassen. Hier habt ihr ihn:

FEUERKONTROLLE

Hier gibt es nur eine Sache zu sagen: hier kann man über 100% bekommen, seinen Spielstand erhöhen und eine Menge Geld einstreichen. Die besten Levels zum Erzielen eines guten Ergebnisses sind die Remote-Link-Levels. Achte also darauf, gut zu zielen und keine Schüsse zu vergeuden. Ich habe übrigens irgendwo gelesen, daß es die Leute von Binary Asylum auf 292% gebracht haben. Kannst du dieses Ergebnis schlagen?

FERNGESTEUERTE FAHRZEUGE

- Es ist wichtig, daran zu denken, daß die ferngesteuerten Fahrzeuge entbehrlich sind. Benutze sie also, um Ziele anzugreifen, die für den Zeewolf eine Bedrohung darstellen.
- Setze alle Waffen der ferngesteuerten Fahrzeuge ein, denn so kannst du eine Menge Geld sparen.
- In der neunten Mission ist der ferngesteuerte Hubschrauber, der die Bombe wirft, zum Sterben verurteilt. Verschwende also keine Zeit mit Rettungsversuchen.
- Die Barracudas-Torpedos sind die Waffen mit der größten Reichweite in Zeewolf 2, d. h. du kannst mit ihnen die feindlichen Shark-Boote in dem Moment zerstören, in dem sie auf deinem Scanner erscheinen.

WACHHUNDE UND ECM WACHHUNDE

- Radar-Panzer lassen die Watchdog-Einheiten in einem Bereich sehr viel genauer arbeiten, sie MÜSSEN demnach dein erstes Ziel sein, wenn du in ein Gebiet mit vielen Mantis- oder Cobra-Luftabwehrstützpunkten kommst.
- Viele der Watchdog-Fahrzeuge patrouillieren ein bestimmtes Gebiet, warte also, bis sie sich von den Luftabwehrstützpunkten entfernt haben, bevor du sie attackierst. Auf diese Weise minimierst du das Risiko für deinen Zeewolf.
- ECM Watchdogs stören deinen Radar, du mußt sie also sofort zerstören, wenn du sie siehst, sonst bist du praktisch zum Blindflug gezwungen.
- Der Störeffekt der ECM Watchdogs hat eine begrenzte Reichweite. Wenn du also herausfinden mußt, welches Gebiet sie patrouillieren, fliegst du über die See und schaltest deinen Taktikscreen ein. Nun kannst du erkennen, wo sie sich auf der Level-Karte befinden.
- ECM Watchdogs unterbrechen eine Fernsteuerung. Du solltest einen potentiellen ECM-Bereich also erst mit dem Zeewolf erkunden, bevor du ein ferngesteuertes Fahrzeug hinschickst.

MULES

Die Mules scheinen harmlos zu sein, aber ab Mission 16 setzen sie Saboteure (kleine grüne Männer) frei. Zerstöre alle Mules, denn die Saboteure vernichten den Zeewolf sofort, wenn sie eine Chance haben, ihn zu berühren.

GUN LOCK

Bestimmte feindliche Einheiten erscheinen nicht in deiner Geschützkamera, so z. B. die Radarschüsseln. Hier erweist sich dein Gun Lock-Anzeiger als nützlich. Er färbt sich grün, wenn ein Ziel aufgeschaltet ist. Dadurch wird noch kein Treffer garantiert, aber deine Chancen sind besser, als wenn du ohne Lock schießen würdest.

So, das war´s. Ich hoffe, ihr könnt meinen Mini-Guide abdrucken, denn ich würde ihn gerne im besten deutschen Amiga-Magazin wiederfinden.
Michael Strack

Hervorragend! Das ist wirklich ein Top-Guide geworden, und wenn du ihn zusammen mit unserem Zeewolf 2 Mission-Guide verwendest, wirst du mit Sicherheit zu einem gerissenen Zeewolf-Piloten. Danke, Michael! Es wäre schön, wenn du uns noch mehr von deinen guten Lösungshilfen zukommen lassen könntest.

ALIEN BREED 3D

Hallo Amiga Games!
Ich habe schon vielen verschiedenen Magazinen unzählige Alien Breed 3D-Codes gefunden. Doch ein großer Teil davon ist sinnlos, da man hier den Level nur mit wenig „Health" und geringer Feuerkraft beginnt. Was kann man da nur machen? Ich habe die Lösung! Ich dachte mir einfach, ich schicke euch meine Codes zu! Diese garantieren euch allen maximale Feuerkraft und „Health" in jedem Level. Denn ich bin so ein toller Spieler! Ja, ja! So, hier habt ihr sie. Und glaubt mir, die sind echt heiß!

2- KOKOFNKPPPKFFFKF
3- OKKOFHKPPPKFFFKF
4- KPKOFPKPPPKFFFKF
5- PLKKNFKPPHKNFFKF
6- POKKNNKPPHKNFFKF
7- KKKONHKPPKKNFFKF
8- PPKKNPKPPHKNFFKF
9- LLKOHFKPPHKNFFKF
10- LOKOHNKPPHKNFFKF
11- PPKOHHKPPHKNFFKF
12- LPKOHPKPPHKNFFKF
13- PLKOPFKPPHKNFFKP
14- OOKOPNKPPHKNFFKP
15- LLKOPHKPPHKNFFKP
16- OPKOPPKPPHKNFFKF

Frederick Sutter

Na, ich hoffe du erzählst uns da keinen Unsinn! Wehe, die sind nicht für alle Leser „heiß"!

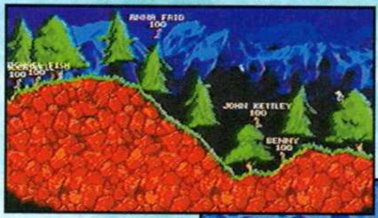
THEME PARK

Liebe Amiga Games,
wie geht es euch denn so? Mir geht es jedenfalls gut, und genau deswegen habe ich beschlossen, euch diesen Cheat zu Theme Park für den A500 einzusenden. Ich habe ihn leider noch in keinem anderen Magazin zu lesen bekommen und glaube nun schon bald, daß er auch nur auf meiner eigenen Version von Theme Park funktioniert. Ihr könnt ihn aber ja sicher ausprobieren. Auf jeden Fall ist es ein Cheat für Extrageld (wer hätte es gedacht), der sehr leicht ist. Man hält einfach die „CTRL"-Taste gedrückt und drückt nun „C". Nun erscheint eine kleine Anzeige, die besagt, daß man gerade einen Cheat verwendet. Auf deinem Bankkonto sollten sich nun viele, viele Extra-Dollars befinden. Mir hat der Cheat sehr geholfen, und wenn irgend jemand da draußen Probleme hat, dann hilft ihm das vielleicht.
Hartmut Strasser

Unser Amiga 500-Experte im Team hat mir gesteckt, daß der Cheat auch bei ihm funktioniert. Also Gratulation!

WORMS

Hallo Amiga Games!
Ich bin ein großer Fan von Worms von Team 17 und habe glaube ich schon Jahre daran verbracht. Ich habe es wirklich schon so lange gespielt, daß ich anfange daran zu glauben, daß ich ein Wurm bin. Ich grabe Löcher in den Garten und komme erst bei Regen da wieder heraus. Ich glaube ich sollte mal auf die Couch eines Psychiaters. Nun aber zum Grund meines Schreibens. Ich habe viele Codes ausprobiert, um im Spiel nach neuen Levels zu suchen. Hier ein paar meiner Lieblings-Level:





AMIGA POWE	BRILLIANT
CAMERON WI	2171127566
SUE HUNTLE	BEELZEBUB
C-MONSTER	BIG JOBBY
J-CDAVIES	C U LATER
AMIGA 1200	YEEEEEEEER
A BIT FAFF	1233145554
FUTURE PUB	

Lothar Wegener

Danke Lothar! Doch eigentlich muß man doch gar nichts Bestimmtes eingeben! Man kann einfach jedes Wort ausprobieren und erhält jedesmal einen neuen Level!? Aber versucht ruhig die von Lothar, eventuell gefallen sie euch ja besonders gut!

CHART-TIPS

Sensible Soccer kann sich knapp gefolgt von Worms gerade noch an der Spitze behaupten. Am Ende der Charts steigt Flight of the Amazon Queen als erfreulicher Neuzugang ein, und die CD 32-Charts bieten leider nicht so viel Neues. Also, hier sind die Charts!

AMIGA 500/1200

1 SENSIBLE WORLD OF SOCCER
2 WORMS
3 FIFA INTERNATIONAL SOCCER
4 SOCCER STARS 96
5 PREMIER MANAGER 3
6 COMBAT CLASSICS 3
7 SUPER SKIDMARKS
8 COLONISATION
9 USM
10 FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

WORMS

SPECIAL MOVE

Worms ist weiterhin weit vorne in den Charts! Wen wundert's! Es ist wohl eines der besten Spiele, die es jemals für den Amiga gegeben hat. Es verdient seinen Platz in den Charts also absolut. In den Codes und bei den Lesertips findet ihr jede Menge Tips, die ihr ausprobieren könnt. Doch hier in den Charts, erzählen wir euch etwas vom „Special Move" in Worms. Es ist eigentlich ganz einfach. Man muß nur nahe am Gegner stehen und dann den Stick zweimal weg vom Gegner und zweimal auf ihn zu drücken. Wenn du nun einen Stoß ausführst, kommt statt dessen der Special Move.

CD 32

1 IMPOSSIBLE MISSION
2 POWERDRIVE
3 SUBWAR 2050
4 SUPER SKIDMARKS
5 ROADKILL
6 PINBALL FANTASTIES
7 SPEEDBALL 2
8 GLOOM
9 PINBALL PRELUDE
10 RISE OF THE ROBOTS

POWERDRIVE CD32

LEVEL CODES

Powerdrive steht diesen Monat auf Platz 2 der CD 32-Charts. Es ist vielleicht nicht das beste Rennspiel weit und breit, man sollte es aber unbedingt wenigstens einmal gespielt haben, denn es macht durchaus Spaß. In vorangegangenen Ausgaben haben wir euch ausführliche Spieltips zu Powerdrive spendiert. Holt euch die alten Ausgaben, falls ihr noch Probleme habt. Fürs erste haben wir aber hier ein paar Level-Codes für euch. Doch denkt immer daran: nur die besten Fahrer können auch die schweren Kurse meistern. Also übt erst einmal die einfachen Levels, bevor ihr gleich in der Oberliga herumfahrt.

STAGE 2	BLJULCBMMBBB1UDLXMHC
STAGE 3	CBGCSFM8MBBCWSQ3XMH5
STAGE 4	D2PB2LFXQBBB2GU4XMHN
STAGE 5	CLJBUCXFQBBCLG2XXMHX
STAGE 6	BUPBOFFFQBBDWWYQXMHM
STAGE 7	BQDUJB2VQBBFLNCHXMHR
STAGE 8	CGCBNGBV3BBCJBDSXMHJ
STAGE 8.2	B2DULB5F3BBCZD7TXMHJ

TIPS & TRICKS - A-D

Diesmal sind wir wieder beim Buchstaben „A" angelangt. Doch blättert bitte nicht gleich weiter, wir haben die Codes natürlich neu überarbeitet, und es wird für euch jede Menge Interessantes dabei sein!

A

AAARGH

Zu Beginn jedes Screens siehst du verschiedene Gebäude, die du mit Feuer angreifen und dann treffen mußt. So fallen diese um einiges schneller um. Wenn du nämlich ein Haus zusammenschlägst, so erhältst du zwar immer ein Ei, mußt aber auch darum kämpfen. Schlägst du dabei immer nur gerade nach vorne, so gewinnst du immer. Ist dein Gegner erst einmal drei- oder viermal umgefallen, so bleibt er dann liegen. Außerdem solltest du immer weiterfressen. Denn auch wenn deine Anzeige voll zu sein scheint, so geht deine Energie trotzdem weiter nach oben.

ACTION FIGHTER

Wenn du dich in der Highscore-Liste mit „ZBACKDOOR" einträgst, so erhältst du für das nächste Spiel unendlich viele Leben.

Du kannst allerdings auch als deinen Spielernamen „BACKDOOR" eingeben und erhältst so unendlich viele Leben und endlose Energie. So hast du nun wirklich keine Entschuldigung mehr, wenn du das Spiel nicht schaffst.

ADDAM'S FAMILY

Um nach jedem Continue drei Extraleben zu erhalten, mußt du nur hinter der „Continue"-Türe weiter nach links laufen, wo sich dann ein Raum mit diesen Leben befindet. Während des Spiels kannst du auch nach oben in die Halle gehen, nach links laufen, bis du unter einer Türe stehst und dann nach oben drücken. So kommst du in einen geheimen Raum. Hier sammelst du alles ein und gehst dann zur Türe. Jetzt drückst du hier wieder nach oben und kommst so an weitere wertvolle Extras heran.

ADVANCED SKI SIMULATOR

Gib als einen der Spielernamen „GUMMI#" ein. Das „#" kann man mit einer Zahl zwischen 1 und 6 ersetzen. Wenn man nun ein Einzelspiel oder eines zu zweit startet, beginnt man gleich in dem vorher angegebenen Level (1 bis 6).

AFTERBURNER

Halte das Spiel an und tippe nun „THUNDERBLADE" ein. So wird der Cheat-Modus aktiviert, und du kannst folgendes machen:

'<'	einen Level nach unten
>'	einen Level nach oben
„G"	Extraraketen
„N"	Extraleben

AGONY

Während des Titelbildschirms tippst du einfach „FANTASY" ein und kannst dann mit den folgenden Tasten bestimmte Cheats starten:

F1	Ein Schwert erscheint unter deiner Eule
F2	Ein Schwert erscheint über deiner Eule
F3	Erhöht die Größe deiner Geschosse
F4	Mußt du dreimal drücken, um ein Extraleben zu erhalten (kann man öfter wiederholen)

ALFRED CHICKEN

LEVEL-AUSWAHL

Alfred Chicken ist echt cool. Wenn ihr dazu den Level-Auswahl-Cheat haben wollt, so tippt einfach „HELPMARK" ein. Nun könnt ihr mit 1 bis 9 und A oder B den jeweiligen Level eurer Wünsche anwählen.

ALIEN 3

LEVELSPRUNG

Ripleys Kampf gegen die fast übermächtigen Xenomorphs wird durch uns ein wenig leichter! Wähle im Optionen-Menü „Hard" und sechs Credits aus. Nun kannst du über „N" und die Space-Taste einen Level weiterkommen.

Ein anderer Cheat ist folgender. Starte den ersten Level und stecke statt Disk 1 die zweite Diskette in das Laufwerk. Nun läßt du einfach die Zeit verstreichen und wirst nach ein paar weiteren Sekunden in einen Level gebracht, der sich nahe am Endlevel befindet.

ALIEN BREED

Um den nachfolgenden Cheat benutzen zu können, mußt du dich in das Terminal auf Deck 2 einloggen. Dieses befindet sich von deiner Startposition aus gesehen einen Screen weiter südlich. Nun nur noch einen der folgenden Sätze eintippen und der Cheat ist aktiviert.

ALIENS ARE FAGGOTS - macht die Aliens schwächer
PUFFNUTS MODE - macht die Aliens langsamer
IS IT TRUE THAT THE ALIENS SUPPORT MAN UTD - macht die Aliens sehr schwach
PITBULLS ON THE LOOSE - macht die Aliens stärker
THE IRAQUIS MADE THE WEAPONS - macht die Waffen schlecht
SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED - alle Aliens flüchten

ALIEN BREED SPECIAL EDITION

Hierfür haben wir die Levelcodes beschafft:

Level 2- XXDFA
level 3- RTHAA
level 4- LAEEA
level 5- UYTTA
level 6- PPEAB

AFTER THE WAR

Um unendliche Zeit und Energie zu erhalten, mußt du die folgenden Tasten gleichzeitig in Level 1 drücken. „ALT", „1" und „B". Drückst du anstatt „B" als dritte Taste „M", dann kommst du in den nächsten Level.

ANARCHY

Die Levelcodes für dieses Spiel in numerischer Reihenfolge (beginnend mit Level 1):
5400, 0101, 3901, 2602, 9902, 4303, 9003, 6904, 3305, 9305, 3406, 0407, 6407, 2008, 7408, 4709, 3810, 0511, 6811, 3212, 0213, 8213, 5014, 1015, 8215, 5116, 0117, 7017, 5518, 2819, 9919, 7320, 2521, 0622, 3722, 1223, 4523, 4124, 1825, 1926, 9726, 5927, 0528.

Wenn ihr in der Highscore-Liste als euren Namen „FUNNY FACE" eingebt und dann das Spiel neu startet und wieder anhaltet, so braucht ihr nur noch „WELL ARD" eingeben. Nun wird ein Cheat aktiviert, bei dem ihr folgendes drücken könnt:

1 - erhöht den Boost um 100
2 - füllt die Spreadshot-Anzeige auf
3 - gibt die Smart-Bomben
4 - füllt die Kanonen-Anzeige auf
5 - füllt die Doppelschuß-Anzeige auf
6 - gibt dir 500 Boost
7 - füllt die Lebens-Anzeige auf
8 - Schutzschild fürs Schiff

A.P.B.

Tippe in der Highscore-Liste „ALF" ein, und du kannst dir von nun an jeden Fehler erlauben. Wenn du den Feuerknopf betätigst, während die Musik abläuft, und den Stick nach oben drückst, so kannst du jeden Level für dich auswählen.

APIDYA

Die folgenden Codes sollte man im Titelbildschirm eingeben. So kommt man in die entsprechenden Levels.

Level 2- MISSHONEYBEE
Level 3- DEPUTYOFLOVE
Level 4- HASTALAVISTA
Level 5- SNEAKPREVIEW

APOCALYPSE

IMMUNITÄT

Möchtet ihr gegen die Geschosse des Gegners immun werden? Dann lest hier weiter! Zu Beginn jedes Levels muß man „K" gedrückt halten. Dann noch zusätzlich „N" gedrückt halten und zuletzt noch „A" hinzufügen. Nun „N" loslassen und „R" zusätzlich gedrückt halten. Jetzt „A" loslassen und „F" halten. Zuletzt noch „R" und dann „F" loslassen, und man sollte nun immun sein.

APPRENTICE

Wenn man nach dem ersten Titelbildschirm TAB drückt, so kann man die folgenden Levelcodes verwenden:
WIZARD, SPELLS, ARCANE, DRUID, FAERIE

ARCHER MACLEANS POOL

Tippe „VF12" während des „Trick-Shot"-Modus ein. Nun solltest du im Demo-Modus ein neues Menü finden können. Nun wählst du zwei Computerspieler aus, so daß diese allein spielen können. So kannst du die Fähigkeiten der Computerspieler genau ersehen.

ARKANOID

Starte dein Spiel wie immer und mache dann folgendes: Halte das Spiel mittels der Space-Taste an und tippe „DSIMAGIC" ein. Nun drückst du wieder Space zum Weiterspielen. Jetzt fällt eine gelbe Kapsel mit den Buchstaben „DS" darauf herab. Diese Kapsel solltest du unbedingt erwischen. Danach kannst du mit den nachfolgenden Tasten verschieden andere Kapseln herabfallen lassen.

B = Break (öffnet das Tor zum nächsten Level)
C = Catch (der Ball klebt fest)
D = Disruption (ergibt drei Bälle)
E = Expand (macht den Schläger länger)
L = Laser (du kannst schießen)
P = Extra Player (ein zweiter Schläger)
S = Slow (verlangsamt den Ball)

Außerdem kann man im letzten Level gegen „DOH" kämpfen, wenn man F drückt. Dafür solltest du allerdings erst einmal viele Extraleben einsammeln. Auch kannst du mit „ENTER" die Levels überspringen.

ARKANOID 2: THE REVENGE OF DOH

Spiele dein Spiel wie immer, und wenn du einen Highscore schaffst, so gibst du dort „DEBBIE S“ ein. Dafür gibt es dann unendliche Leben. Um im gleichen Level weiterspielen zu können, mußt du die „CAPS LOCK“-Taste drücken und „DALEY-88“ eintippen.
Um das Spiel im „Continous“-Modus zu spielen, gibst du „ROBOCOP-PETER“ während des Titelbildschirmes ein. Für den Levelsprung drückst du nach deinem Ableben im Spiel während des Titelbildschirmes die „CAPS LOCK“-Taste und tippst „MAGENTA“ ein. Nun kannst du während des Spieles mit „S“ einen Level weiter.

ASTRO MARINE CORPS

Um die folgenden Codes anwenden zu können, mußt du erst die F6-Taste drücken:

Zone 2- NOSTROMO
Zone 4- DISCOVERY
Zone 6- ENTERPRISE
Zone 8- DAGOBAH
Zone 10- REPLICANT
Zone 12- KRULL
Zone 14- METROPOLIS

ATOMIC ROBO KID

Tippe im Titelbildschirm „TUESDAY 14TH“ ein und drücke die Feuertaste, um das Spiel zu starten. Nun erscheint ein Optionen-Menü, wo du unendliche Leben einstellen kannst.

AXEL'S MAGIC HAMMER

Drücke die F-Tasten nacheinander rückwärts (beginnend mit F10). Nun mußt du nur während des Spieles die Levelnummer eingeben und kommst so automatisch dort hin.

ARMALYTE

Beginne das Spiel und halte es dann an. Nun tippst du „DELTA 3“ ein. Wenn du nun weiterspielst, so ist dein Gefährt unzerstörbar.

AQUAVENTURA

Im Optionen-Bildschirm hältst du die „CTRL“-Taste gedrückt, drückst F10 und dann die Feuertaste zum Spielstart. Mit „L“ kannst du nun einen Level weiter und kommst mit „T“ direkt in den Tunnelabschnitt.

B

BACK TO THE FUTURE 3

Um unendlich viele Leben zu erhalten, mußt du nur den entsprechenden Code im entsprechenden Level eingeben.

1 - ROTTEN CHEAT
2 - LOUSY CHEAT
3 - LOW DOWN CHEAT

BALDY

Starte das Spiel mit der Feuertaste und halte es dann sofort wieder an. Nun wieder bis zum Ende des ersten Levels weiterspielen. Sobald du alle Disks gefunden hast, fragt der Computer „Where to Paul?“. Nun tippst du einfach „Level“ ein, gefolgt von der Levelnummer, in den du willst.

BARDS TALE 2

Gehe in die Gilde, gehe wieder hinaus und warte, bis der Morgen graut. Nun mußt du nach Illusionisten suchen und die erste Linie erledigen. Jetzt tippst du einfach „DISRUPT ILLUSION“ ein und deine Erfahrung wird nach oben gehen.

BARD'S TALE 3

Dieser Cheat ist einer der lustigen Art. Du mußt nur dem Wächter beim Tempel der „Verrückten Götter“ etwas von „HAMBURGER“ erzählen. Oh Mann, echt originell!

BASE JUMPERS

LEVELCODES
Hier haben wir die Levelcodes sowie die Subgame-Codes zu Base Jumpers:

Sub games	Level Codes
SEU	ONE
OLD	TWO
NEW	BAT
BEU	MAD
BOM	TUT
NAB	END
PAC	WAR
HOP	
FLY	
RUN	

BATMAN THE MOVIE

Wenn du das Spiel startest, so tippst du während des Titelbildschirmes „JAMMMM“ ein und erhältst unendliche Leben. Zusätzlich kannst du mit diesem Code durch das Drücken von F10 in den nächsten Level gelangen.

BATTLE SQUADRON

Tippe während des Spieles „CASTOR“, und du wirst unzerstörbar. Mit F6 bis F10 kannst du verschiedene Waffen und mit F1 bis F5 deren Stärke auswählen.

Außerdem kannst du im Titelbildschirm „ELECTRONIC“ eintippen und erhältst so ein Optionen-Menü. Wenn es so nicht gleich funktioniert, dann drückst du zusätzlich noch die Space-Taste.

BC KID

Während des Spieles solltest du einfach in die Luft springen und dann das „Autofire“ am Joystick aktivieren. So wirst du nun durch die Luft gleiten und dich dabei andauernd drehen. Dadurch kannst du den Gegners viel leichter ausweichen.

BEACH VOLLEYBALL

Wenn du „DADDYBRACEY“ eintippst, wird der Cheat aktiviert, und du kannst mit F1 in den nächsten Level kommen.

BEAVERS

Zu Beginn des Spieles tippst du „BIGBIGBIGB“ ein. Jetzt kannst du mit F2 die ersten Level überspringen.

BIG RUN

Halte das Spiel an und bewege deinen Joystick nach links, rechts, unten, oben, oben, links, unten und rechts. Du solltest dabei den Joystick nach jeder Bewegung wieder zentrieren. Hast du alles richtig gemacht, so flackert der Screen kurz und du hast dann unendliche Leben zur Verfügung.

BIO CHALLENGE

Drücke die „ESC“-Taste, um das Spiel anzuhalten. Wenn du jetzt „G“ drückst, kommst du ans Ende des „Guardian“-Levels.

Level 1 - Hol dir die grüne Rüstung so schnell du nur kannst. Bist du im Besitz des ganzen Amuletts, so solltest du nicht zur Sphäre gehen, bevor du nicht viermal Monsterteile besorgt hast. Diese benötigst du nämlich, um den Level beenden zu können. Der Schwachpunkt des Wächters ist sein Kopf, also triff ihn auch dort.

Level 2 - Gehe zu jedem Planeten, wenn du die maximale Punktzahl erreichen willst. Es gibt vier Planeten. Hole dir auch hier wieder die grüne Rüstung so schnell wie möglich.

Level 3 - Stelle dich hier genau auf die Platten. Besuche ebenfalls alle sechs Planeten. Doch denke daran, daß die Transporter hier schwerer zu benutzen sind. Also sei vorsichtig.

MR. BLOBBY

Hier sind die Levelcodes für das Spiel der Blobs mit den gelben Punkten. Hmm!

EMEA	BASM	HAPR
FIAF	DASL	AACB
HALTS	FTAN	BBBF

BLUES BROTHERS

Um in die Levelauswahl zu kommen, mußt du zur Charakterauswahl gehen und dort „WALLOO“ eintippen. Nun verändert sich die Hintergrundfarbe, und wenn du die Space-Taste und eine Zahl zwischen 1 und 6 drückst, kommst du in den entsprechenden Level.

Beim Beenden eines Levels solltest du die zweite der beiden Flaggen erwischen, und du wirst deine Schallplattensammlung in den nächsten Level mitnehmen.

BOB'S BAD DAY

Die folgenden Codes sind in Zehnerschritten, damit es auch noch ein wenig interessant bleibt.

level 10- XCKCCKZPE
level 20- VDPEFWNG
level 30- SEAGGUPH
level 40- QEAIIVNJ
level 50- NDPKKWPL
level 70- IDPONWPO
level 80- GFFQPUNQ
level 90- DEASQPVR
level 95- CFFTRUOS
level 100- BEAUSVNT

BUBBA 'N' STIX

Hier die Levelcodes, kurz und bündig!

level 2- T1QKPF?CMG
level 3- PXMYGFFW7D
level 4- 913XPD1LZ5
level 5- 12!FX?5RJ

BUMP 'N' BURN

EXTRA-GELD
Bump 'n' Burn war so etwas wie das Mario Kart des Amiga, bis dann Xtreme Racing auf dem Markt erschien. Doch auch jetzt ist es noch ganz toll, und wir haben einen Cheat dafür. Zu Beginn verläßt du das Optionen-Menü. Wenn dann das „Burning Rubber“-Logo erscheint, tippst du „ZXR750R“ ein. Dies mußt du allerdings sehr schnell machen. Wenn alles richtig war, so blitzt der Screen auf, und du wirst nach deinem ersten Rennen 9.999 Pfund haben, egal wie du dich plaziert hast.

C

CHOP & DROP

Hier haben wir einige äußerst originelle Cheats, dir mal ausprobieren könnt. Mit der Taste „T“ fallen dir die Hosen herunter. Das Gleiche passiert beim Gegner, wenn du „F“ drückst. Äußerst sinnlos scheint es in jedem Fall, wenn man „S“ drückt und sich die Farbe des Schattens verändert.

CHUBBY GRISTLE

Um unendliche Leben zu erhalten, tippst du im Titelbildschirm „BUUURRP“ ein. Nun ertönt ein Rülpser und die endlosen Leben stehen bereit.

CHUCK ROCK
Drücke „ESC" und tippe folgendes ein, wenn die Band in der Titelsequenz spielt:
ESTRANDO
MORTIMER
TURN FRAME
FAST AINT THE WORD
UNCLE SAMS
LIFE IS MY DREAM
SHE LOVES CLEANING WINDOWS
ITS FAIRY BOWBELZ

CHUCKIE EGG 2
Gib „ENABLE-F2" in der Highscore-Tabelle ein, um unendlich viele Leben zu bekommen. Wenn du nun „F2" gedrückt hältst, kannst du in einen Raum nebenan wechseln, indem du den Joystick in diese Richtung drückst.

CLIK CLAK
Die Levelcodes für die entsprechenden Länder lauten wie folgt:
ITALIEN - 0355
ÄGYPTEN - 3518
MEXIKO - 6382
USA - 8427
DEUTSCHLAND - 5012
GRIECHENLAND - 2385
AUSTRALIEN - 5924
UK - 1267
FRANKREICH - 7208
CHINA - 6511
ITALIEN - 8562

COOL CROC TWINS
Die Levelcodes lauten folgendermaßen:
level 2- TRIAX
level 3- DREAM
level 4- MUNGO
level 5- JANKO
level 6- HENRI
level 7- DOORS
level 8- FLOYD
level 9- BRUNO
level 10- MONEY
level 11- HUMAN
level 12- GIRLS

CRAZY CARS
Drücke das Gaspedal, bis dein Wagen 400 mph erreicht hat, und drücke dann „F10". Wenn du nun den Feuerknopf betätigst, wird sich das Spiel verlangsamen, und du kannst tückische Stellen wie die Polizei-Hindernisse bei Höchstgeschwindigkeit meistern.

CRAZY CARS 2
Benutze denselben Cheat wie für Crazy Cars, aber beschleunige deinen Wagen nur auf 240 mph. Die Routen für die einzelnen Stages lauten folgendermaßen.

STAGE 1 - Nimm Road 15 rechts und 70 links
STAGE 2 - Nimm Road 191 rechts, 666 links und 160 links
STAGE 3 - Nimm Road 285 rechts und 60 links
STAGE 4 - Nimm Road 70 rechts, 54 links, 25 rechts, 10 links und 180 rechts

CREATURES
Stecke deinen Joystick in den zweiten Port, lade das Spiel und warte auf die Musik. Wenn es soweit ist, stoppen die Creatures. Nun rüttelst du dein Joystick von einer Seite auf die andere, so daß die Clydes einen Tanz vollführen und grau werden. Dies bedeutet, daß du nun unendlich viele Leben hast. Auf dem Folterscreen gelten die unendlich vielen Leben jedoch nicht.

CRYSTAL HAMMER
Beim Starten des Spiels hältst du einen Mausbutton gedrückt. Nun klickst du mit dem anderen Mausbutton, bevor du den Ball auf dem Pad siehst. Nun wirst du in den 26. Level katapultiert.

CYBERNOID
Gib „RAISTLIN" auf dem Titelscreen ein und drücke die Spacetaste, wenn du unendlich viele Schiffe haben willst. Du kannst auch „N" drücken, wenn du in den nächsten Level springen willst.

CYBERNOID 2
Auf dem Titelscreen gibst du „NECRONOMICON" ein, um unendlich viele Leben zu erhalten. Pausiere und benutze „N", um in den nächsten Level zu springen. Versuche außerdem, die Tasten „Y", „G", „R", „O" für unendlich viele Schiffe zu benutzen.

D

3D POOL
Die folgenden Codes sind für Trick-Shots. Die ersten vier Ziffern repräsentieren die Ausrichtung des Tisches und die nächsten drei den Tilt. Die folgenden zwei bestimmen die Stärke des Schusses und die letzten beiden legen die Ablenkung der Kugel nach rechts fest.

1- 07680246310	11- 07511001620
2- 10020416309	12- 09160255510
3- 00320416300	13- 00040545820
4- 09620246300	14- 08641006310
5- 05120246310	15- 00840761200
6- 04050606320	16- 08800483920
7- 00180616320	17- 03721006306
8- 07710995612	18- 05121006310
9- 09320246311	19- 06010246320
10- 09270276320	

4D SPORTS BOXING
Um deine Fortschritte durch die Ränge zu forcieren, mußt du beim Training alles auf Stärke setzen. Wenn du nun in einem Match antrittst, hältst du einfach den Feuerknopf gedrückt und gehst auf deinen Gegner zu. Damit erreichst du den Mike Tyson-Effekt, den Knock-out.

D-GENERATION
Das Paßwort für den Computer lautet „DEATH". Wenn du gestorben bist, bewegst du den Joystick mehrmals im Kreis hältst den Feuerknopf. Dann startest du mit ca. acht Leben erneut an der Stelle, an der du gestorben bist.

DALEY THOMPSON OLYMPIC CHALLENGE
Gib in der Highscore-Tabelle „HINGSEN-J" als deinen Namen an und benutze dann die Funktionstasten, um ein beliebiges Ereignis anzuwählen.

DARK CASTLE
Dieser Cheat braucht vielleicht ein bißchen Übung, aber es lohnt sich. Zuerst mußt du in den Schildraum gehen. Dort drückst du „W" (oben" und „S" (unten). Halte beide Tasten gedrückt, denn dann wird dein Held zwischen den Screens auf- und abgehen. Nach ca. einer halben Stunde hast du um die 25 Leben gesammelt.

DARKMAN
Mitten im Spiel gibst du an einer beliebigen Stelle „MEACULTA" ein, um an unendlich viel Energie zu kommen.

DARKSIDE
Wenn du ein paar digitalisierte Fotos der Programmierer sehen willst, hältst du „2" und „8" und drückst dann Feuer.

DAYS OF THUNDER
Dieser Cheat verwandelt dein Auto in ein Flugzeug. Trete im normalen Modus zum Qualifizierungsrennen an und pausiere. Dann gibst du „COMEFLYWITHME" ein. Wenn der Code richtig eingegeben wurde, wird der Screen kurz aufblitzen - ist das nicht der Fall, versuchst du, den Code mit Leerzeichen zwischen den einzelnen Wörtern einzugeben. Wenn du nun mit dem Spiel fortfährst und den Joystick nach hinten ziehst, wird sich dein Wagen in die Lüfte erheben. Mit dem Feuerknopf fliegst du vorwärts und mit den Funktionstasten kannst du verschiedene Blickwinkel für deinen Flug einstellen.

DEEP CORE
Im Optionenscreen gibst du folgende Paßwörter ein:

REANIMATOR - Zugang zu den Levels 4 - 6
PSYCHONAUT - Zugang zu den Levels 7 - 9

Mitten im Spiel helfen dir die folgenden Codes weiter:

I NEED OXYGENE - voller Treibstoff
I NEED ENERGY - volle Energie
TRAINER MODE - unendlich viel von allem

DEFENDER 2
Hier sind ein paar Cheat-Codes für Defender 2:
ANDES - stellt sofort die Laser-Power wieder her
GOATY - Unbesiegbarkeit
RAVEN - Aktiviert die folgenden Befehle auf der Tastatur:
I - Unbesiegbarkeit ein/aus
N - in den nächsten Level springen
D - Autopilot für die Levels 1 - 23

Ein paar ausgewählte Levelcodes:
1- START
5- FLOYD
9- FURRY
13- BEAST
17- LEMAC
21- ZIPPO
25- LASER
29- DAFAD
33- MAGOG
37- FUNKY
41- DONKY
49- KANJI
53-IRATA
57- NEURO
61- STOAT

DEFLEKTOR
Benutze die Tasten „+" und „-", um vor und zurück durch die Levels zu wechseln.

DENARIS
Wenn du gebeten wirst, die Datendiskette in das Laufwerk einzulegen, tust du dies und hältst „Z" beim Laden. Nun schließt du die Maus am zweiten Port an und startest das Spiel. Wenn du nun den rechten Mausbutton gedrückt hältst, während das Spiel geladen wird, startest du das Spiel im Übungsmodus.

DOUBLE DRAGON 2
Starte ein Spiel im Zwei-Spieler-Modus und drücke dann beide Feuerknöpfe (du brauchst zwei Joysticks) und die ESC-Taste. Nun hast du unendlich viele Leben.
Um Double Dragon 2 auf dem Kopf zu spielen, drückst du im Titelscreen einfach ESC und gibst „YEP, I CHANGED THE CHEAT MODE ON THIS VERSION" ein. Dann drückst du RETURN. Wenn du nun das Spiel startest, steht alles auf dem Kopf.

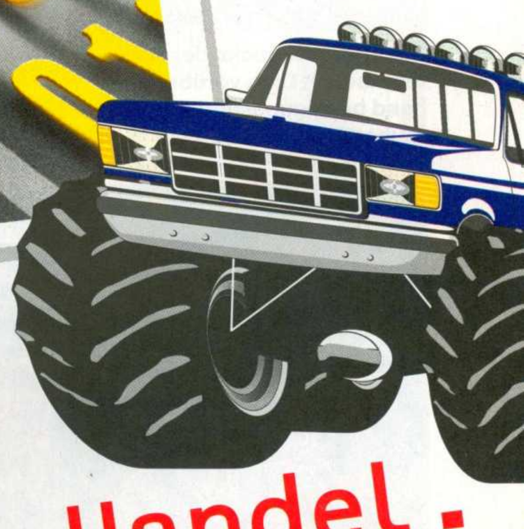
Die Nr.1 für unbegrenzten Amiga – Spaß





Aus gutem Grund das meistgelesene Amiga Magazin:

- Aktuelle Informationen
- Ausführliche Workshops
- Knallharte Tests
- Hilfreiche Tips & Tricks
- Kompetente Kaufberatung
- Sofort verständliche Grundlagen
- Professionelle Tips zur Programmierung
- Coole Spieletests



Jetzt neu! Überall im Handel.

MAGNA MEDIA

MagnaMedia Verlag · AMIGA-Magazin · Hans-Pinsel-Str. 2 · 85540 Haar b. München

Zurück in die Vergangenheit!

Humans III - Ev



Nachdem '93/94 die ersten beiden Teile der Humans-Reihe bei den Tüftel-Freaks ähnliche Beliebtheit genossen wie der Geniestreich Lemmings, spendiert uns Imagitec Design nun sieben neue umfangreiche Welten. Abseits vom Neandertal wird nun selbst der Sherwood Forest humanisiert.

Nachdem für die Steinzeit schon in den beiden vorangegangenen Teilen alle nervenaufreibenden Hürden genommen und alle nützlichen Erfindungen gemacht wurden, plant der Höhlenmensch Arthur sich zur Ruhe zu setzen. Daß alles dann ganz anders kommt, daran ist nur die verflixte fliegende Untertasse schuld.



Die Elektroschocks der Roboter machen Dich vorübergehend bewegungsunfähig und rauben Dir kostbare Zeit.

Ein Trip durch die Zeit

Mit dem UFO, das sich zugleich als Zeitmaschine entpuppt, landet unser Keulenschwinger schließlich auf dem Mond, der als Heimatbasis knuddeliger Aliens dient. Doch die dummen Zufälle reißen nicht ab. In seiner Tollpatschigkeit gelingt es ihm, einige menschliche Studienobjekte aus verschiedenen Zeitepochen zu befreien. Zusammengewürfelt aus Ägyptern, Wikingern und Robin Hood ist dieser Haufen nun aufeinander angewiesen. Im Team versuchen sie, die Einzelteile einer neuen Zeitmaschine zu finden, die ihnen die Rückreise in ihre jeweilige Zeit ermöglichen soll. Kommt uns die Mondlandschaft im ersten Spielabschnitt aus früheren Teilen bereits sehr bekannt vor, so ändert sich das spätestens, sobald die zweite Epoche anbricht, die uns mit den Tücken des alten Ägypten konfrontiert. Haben uns die Mumien nicht zu Tode erschreckt, führt uns unser Weg weiter durch die chinesische Antike, die Wikinger-Ära sowie auf die graffitifrohen Straßen des modernen Japan. Für unermüdliche Dauertüftler steht letztendlich der Hof von Camelot auf dem Programm, doch selbst der Otto-Normal-Spieler wird dank dem integrierten Paßwortsystem früher oder später dorthin gelangen.

Bewährtes & Neues

Mal abgesehen von den fürs erste einmal optisch unterschiedlichen Charakteren, hat sich an dem Gameplay von Humans über die Jahre hinweg wenig geändert. Per Tastatur und Joystick, Maus oder vorzugsweise CD 32-Pad kannst Du jedem der



Keine Angst, wenn Dich einer der gelben Aliens verschlingt. Da Du schlecht verdaulich bist, spuckt er Dich nach kurzer Zeit wieder aus, was allerdings auf Kosten des Timelimits geht.



Um höhere Plattformen gemeinschaftlich zu erklimmen, genügt es, wenn zumindest erst einmal einer der Zeitreisenden mit einem Seil dorthin gelangt.

volution

maximal sieben Team-Mitglieder über Aktions-Icons direkte Befehle erteilen. Die Benutzung von Wurf-, später auch von Schußwaffen und das Bilden von sogenannten Räuberleitern gehört ebenso wieder zum Spielalltag wie die

Die Humans haben im Laufe der Jahre nichts von ihrem fesselnden Flair eingebüßt.

Tatsache, daß besonders tiefe Stürze von keinem Human überlebt werden. Das heißt nicht etwa, daß ein zermatschter Geselle für immer aus dem Rennen ist, sondern er wird wieder an seinen Ausgangspunkt zurückversetzt. Um für etwas Abwechslung zu sorgen, wurden neben den neuen zeitgeschichtlichen Backgrounds verschiedene angriffslustige Sprites implementiert und zudem jedem Charakter die eine oder andere einzigartige Fähigkeit mit auf den Weg gegeben. Wo der Neandertaler Arthur noch mit seinen ureigensten Fertigkeiten auskommen muß, hat Merlin zum Beispiel magische Kräfte. Die besonderen Künste von Kato dem Ninja oder zum Beispiel von Robin Hood erklären sich von selbst, und Thorgrim der Wikinger verfügt eben über Muskeln. Durch taktisch geschicktes Laufen, Klettern und Springen mußt Du die Spielfiguren nun so steuern, daß sie sich gegenseitig helfen, Hindernisse zu überwinden. Sobald irgendein Charakter den rettenden Ausgang erreicht, gilt der jeweilige Teilabschnitt des Levels als geschafft, was mit Punkten und einem neuen Paßwort belohnt wird. Wer die Vorgänger heiß und innig liebt, darf auch Teil 3 antesten.

■ Oliver Preißner



Oft mißglücken Merlins Zauberkräfte, und er verwandelt sich selbst in einen grünen Frosch.



Die Handlungsmöglichkeiten jedes einzelnen „Zwerges" sind gegenüber den früheren Humans-Teilen deutlich umfangreicher geworden.

INFO Die Schiller-Scheibe





Die zeitgleich erschienene CD-ROM zu Humans III hat inhaltlich nur wenige unbedeutende Vorzüge gegenüber der Diskettenversion. Zum einen kann hier die Vorgeschichte in einem kurzen Intro betrachtet werden. Zum anderen kommt die wahlweise alternativ zu den mageren FX einstellbare Begleitmusik direkt vom Silberling, was bei dem einen oder anderen CD-System für den A1200 bekanntlich zu Problemen führen kann. Bleiben also als wesentlichster Punkt die animierten Zwischensequenzen zwischen den Welten, die uns die Diskversion aus unverständlichen Platzgründen (gab es in den älteren Humans-Ablegern nämlich trotzdem) unterschlägt.

COMMENT



Humans läßt nach wie vor die Köpfe rauchen und bei ausweglosen Situationen Verzweiflung aufkommen. Allein die coolen Buschtrommeln sind verstummt und mußten leider xylophonbetonten Klängen weichen.

FACTS

Hersteller: Gametek & Imagitec Design ■ **Spieler:** 1 ■ **Disks:** 4 **Preis:** ca. DM 60,– ■ **Englisch nötig:** nein ■ **Festplatte:** wird unterstützt ■ **2.Laufwerk:** wird unterstützt ■ **Steuerung:** Joypad, Tastatur, Maus ■

(+) geringfügig unterschiedlichere Characktere

(–) altes Gameplay

GAMEPLAY	70 %
GRAFIK	74 %
SOUND	72 %
MOTIVATION	78 %
GESAMT	76 %

CHART ATTACK

Ermittelt im Mai ´96 von Joysoft.

A 500

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(1)	Mag!	86%	2
2.	(Neu)	Pinball Prelude	80%	1
3.	(3)	Sensible World of Soccer ´96	89%	4
4.	(4)	Gloom Deluxe	84%	3
5.	(6)	Worms	94%	7
6.	(9)	Colonization	88%	12
7.	(5)	Soccer Super Stars ´96	—	3
8.	(7)	Airbus A320 2	47%	3
9.	(8)	Amazon Queen	92%	6
10.	(10)	Jaktar	62%	3

A 1200

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(1)	Mag!	86%	2
2.	(Neu)	Slamtilt!	90%	1
3.	(3)	Star Crusader	82%	3
4.	(2)	Der Seelenturm	85%	10
5.	(4)	Breathless	82%	4
6.	(5)	Speris Legacy	87%	3
7.	(6)	Xtreme Racing	80%	3
8.	(7)	Coala	80%	5
9.	(8)	Alien Breed 3D	84%	6
10.	(10)	Dungeon Master II	84%	7

CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(5)	Speris Legacy	87%	4
2.	(6)	Alien Breed 3D	84%	5
3.	(1)	Mag!	86%	2
4.	(2)	Worms	94%	5
5.	(3)	Erben der Erde	92%	5
6.	(4)	Pinball Illusions	88%	12
7.	(7)	Gloom	90%	7
8.	(8)	Super Street Fighter II	38%	3
9.	(9)	Exile	76%	5
10.	(10)	Theme Park	88%	12

LESERCHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(4)	Mag!	86%	2
2.	(6)	Sensible W. of Soccer ´96	89%	4
3.	(7)	Zeewolf 2	93%	4
4.	(1)	Worms	94%	4
5.	(18)	Dune II	86%	3
6.	(3)	Colonization	88%	4
7.	(8)	Amazon Queen	92%	4
8.	(2)	Die Siedler	94%	4
9.	(5)	Biing!	87%	4
10.	(9)	Anstoß	91%	4
11.	(10)	Bundesliga Man. Hattrick	91%	4
12.	(11)	Oldtimer	84%	3
13.	(12)	Theme Park	88%	4
14.	(13)	Pinball Illusions	81%	4
15.	(14)	Hollywood Pictures	80%	4
16.	(21)	Mad News	85%	4
17.	(15)	Breathless	82%	3
18.	(16)	Alien Breed 3D	84%	3
19.	(17)	Erben der Erde	88%	3
20.	(19)	UFO	74%	3
21.	(20)	Gloom Deluxe	84%	2
22.	(22)	SimCity 2000	91%	4
23.	(23)	Star Crusader	82%	2
24.	(24)	Whale´s Voyage II	90%	3
25.	(25)	Fears	87%	4

Was geht ab?

Endlich haben wir einen neuen Spitzenreiter! Greenwoods Mag! konnte die Würmer von Team 17 dank seiner neuen CD-ROM-Version endlich von der Spitze verstoßen. Die brandneue Euro ´96-Version von Sensible World of Soccer verhilft Warner Interactive zum Sprung ins Spitzentrio, das vom mittlerweile flächendeckend erhältlichen Zeewolf 2 komplettiert wird. Ansonsten bietet sich in den Top 10 das gewohnte Bild. Klassiker wie Die Siedler, Anstoß, Bundesliga Manager Hattrick oder Dune II, das erheblich Plätze gut machen konnte, zeigen, daß der Amiga ein feines Softwarepaket anzubieten hat.

Macht mit!

Schickt eine Postkarte mit Euren aktuellen Top 5 und Systemangabe (ECS, AG, CD-ROM) an nachfolgende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir monatlich drei Amiga-Spiele!

Computec Verlag, AMIGA Games, Kennwort: Amiga-Charts, Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

AMIGA GAMES EMPFIEHLT



FLIPPER SLAMTILT

Zusammen mit Pinball Prelude beherrscht der neue Pinball-Knaller von 21st Century derzeit die Flippercharts. Unbedingt holen!



ACTION NEMAC IV

Grandiose Actionkost ist dem Regensburger Programmierteam Zentek gelungen. Dieses Spiel gibt es übrigens exklusiv bei Datahouse!



WISIM MAG!

Wer Spielemagazine liest, hat auf ein Programm wie Mag! schon lange gewartet. Greenwood liefert damit einen echten Riesenhit ab!



GESCHICK CARIBBEAN DISASTER

Der aktuelle Strategieknüller von Ikarion fesselt mit gefährlichen Geldschiebergeschäften und komplexem Gameplay. Nicht verpassen!

MITMACHEN & GEWINNEN!

AMIGA GAMES BRAUCHT DEINE MEINUNG!

Wie gut ist unser Leserservice in der Reklamationsbearbeitung? Beantwortet die folgenden Fragen und gewinnt ein Spiel!

Hattest Du in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Deiner Diskette oder CD?
❑ Ja ❑ Nein

Falls ja, wie lange hat der Ersatz Deiner Disk/CD gedauert?
❑ bis zu einer Woche
❑ mehr als eine Woche
❑ mehr als zwei Wochen
❑ mehr als einen Monat

War Deine Diskette/CD defekt und hast du dennoch nicht reklamiert?
❑ Ja, Ausgabe Nummer __/9_
❑ Nein

Hattest Du in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?
❑ Ja ❑ Nein

Falls ja, warst Du mit der Betreuung zufrieden, wurde Dir geholfen, hast Du einen Ansprechpartner bekommen?
❑ Ja ❑ Nein

Verteile bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis 6 (schlecht):
____

Sende den ausgefüllten Coupon bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag
Kennword: AG Q-Check
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

WORLD GOLF & AMIGA ONLINE

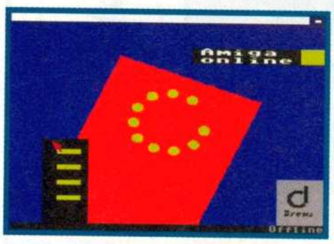
Gleich zwei Schmuckstücke können wir auf der aktuellen Coverdisk präsentieren. Neben der voll spielbaren 9 Loch-Version von World Golf gibt es die voll einsatzfähige Amiga Online-Version, die den Einstieg in T-Online ermöglicht.

Laden von World Golf:

Schalte Deinen Amiga für wenige Sekunden aus. Lege die Amiga Games-Coverdiskette in das Laufwerk df0:. Schalte den Amiga nun wieder ein. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.



Bis zu vier Spieler dürfen sich bei World Golf beteiligen!



Amiga Online macht den Amiga zur T-Online-Maschine.

Laden von Amiga Online:

Zum Starten dieses Programms muß die Workbench-Oberfläche aktiv sein. Lege die Coverdiskette in das Laufwerk, welche nach wenigen Sekunden als „Amiga Games"-Icon auf der Oberfläche erscheinen wird. Klicke nun zweimal auf dieses Icon, worauf sich das Fenster öffnet und ein Amiga Online-Logo erscheint. Wenn Du nun dieses Logo zweimal anklickst, wird das Programm automatisch geladen und gestartet. Auf der Diskette befinden sich weiterhin Infos und ein DM 50,--Gutschein, die man per Multiview ansehen kann. Weitere Infos dazu gibt es bei PPE, Silcherstraße 16, 53332 Bornheim, Tel.: 0227-3221. Viel Spaß!

So geht´s!

World Golf ist ein schön spielbares Golfspiel in der Tradition von Sensible Golf. Der Sinn des Spiels besteht darin, den Ball mit möglichst wenig Schlägen vom Abschlag bis ins Loch zu bringen. Im Titelmenü bekommt man ausführlich erklärt, wie man den Ball schlägt, d. h. an welchen zwei Stellen man den Feuerknopf drücken muß. Außerdem kann man hier die Anzahl der Spieler einstellen, die von 1 bis 4 reicht. Insgesamt gibt es in dieser Demoversion neun verschiedene Löcher, hat man diese beendet, wird einem gezeigt, welche Features in der Endversion enthalten sind.

Die Disketten unterliegen einer ständigen Qualitätsprüfung. Die Lauffähigkeit des Programms wird für die angegebenen Systeme garantiert. Sollte nun bei Euch etwas nicht laufen, so prüft bitte vor der Reklamation, ob Ihr alles richtig gemacht habt. Erst wenn Ihr alles überprüft habt und das Programm immer noch nicht läuft, solltet Ihr reklamieren. Schneidet dafür den Coupon aus dem Heft, füllt ihn bitte aus, gebt eine kurze Fehlerbeschreibung an und legt den Original-Amiga Games-Aufkleber bei. Nur wenn dieser beiliegt, können wir die Reklamation auch bearbeiten. Wir werden Euch schnellstmöglich eine lauffähige Version zukommen lassen! Und denkt bitte immer daran: Wir wollen, daß die Diskette bei Euch läuft. Sollte dies einmal nicht der Fall sein, so dürft Ihr uns keine Böswilligkeit unterstellen, wir wollen schließlich, daß Ihr mit uns zufrieden seid!

Garantie ❑ AMIGA GAMES 7/96

Umtausch defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon!

FEHLERBESCHREIBUNG:

Mein System: ❑ A500 ❑ A600 ❑ A1200 ❑ A4000 ❑ ___ ❑ 1 MByte ❑ 2 MByte ❑ ___

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

ACHTUNG!

Nur wenn der Original-Amiga Games-Aufkleber beiliegt, wird die Reklamation bearbeitet!

Bei Reklamationen bitten wir zu beachten, daß unfrankierte Sendungen nicht angenommen werden können.

ASTAT MEDIA GmbH
Reklamationen Amiga
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

Bitte ausreichend frankieren

AMIGA GAMES im Abo!

Jederzeit kündbar!

AMIGA GAMES - das ultimative Amiga-Spielmagazin - im Abo:

■ AMIGA GAMES testet jeden Monat alle Spiele-Neuerscheinungen für jedes Amiga-System. Auf der Coverdisk/ CD-ROM gibt es außerdem aktuelle Spieledemos und PC-Spiele.

■ Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.

■ Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.

■ Keine der 12 Ausgaben wird versäumt und so erhält man ein lückenloses (Tips-&Tricks-) Sammelwerk.



Als Dankeschön erhältst Du abgebildeten Tips&Tricks-Sammelordner.

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an:
COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

❒ **JA, ich will das AG-Abo mit Diskette.** (DM 79,-/ Jahr (= DM 6,58/ Ausgabe); Ausland 103,-/ Jahr) **AG 0796**

❒ **JA, ich will das AG-Abo mit CD-ROM.** (DM 139,-/ Jahr; Ausland 163,-/ Jahr) **AC 0796**

❒ **JA, ich will das AF-Abo mit Diskette.** (DM 17,-/Ausgabe) **AF 0796**

Dazu erhalte ich als Dankeschön abgebildeten Tips&Tricks-Sammelordner **(Art.-Nr: 995)**, den ich in jedem Fall behalten darf, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Ich erhalte das AG-Abo mit Diskette ider CD-ROM, bzw. AF-Abo frei Haus - die Versand-kosten übernimmt der Verlag. **Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.**

Datum *1.Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)*

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: ***COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.***

Datum *2.Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)*

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

❒ Gegen Rechnung

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

DIE COVER-CD

Höher, schneller, weiter! Die aktuelle Cover-CD kann nicht nur einen neuen Rekord in Sachen MByte aufstellen, sondern bietet auch mehr Programme denn je! Diesmal gibt es 3 Vollversionen, 17 spielbare Demos, 51 PD-Spiele, 4 Anwenderdemos, 100 PD-Utilities, das NoCover-Diskmagazin Nr. 27, Werke von 14 Lesern, 271 Bilder, 85 Musikstücke und Screenshots!

So geht´s!

Starte Deinen Rechner mit einer Konfiguration, in der das CD-ROM-Laufwerk in das System eingebunden ist. Wenn Du das Icon der CD-ROM auf der Workbench doppelt mit der linken Maustaste anklickst, erscheinen mehrere Schubladen auf der Workbench, in denen sich Anwendungen, Vollversionen, Spieledemos, PD-Spiele, Updates, Cheats, Grafiken und Musikmodule befinden. Außerdem erscheinen fünf Textgadgets. Klicke zweimal auf dieses Lesegadget, um den Text auf dem Bildschirm lesen zu können. Hier bekommst Du detaillierte Informationen über die einzelnen Programme und Spiele. Außerdem besitzen die meisten Programme spezielle Text-Gadgets.

Allgemeine Hinweise:

■ Damit die Programme direkt von CD-ROM gestartet werden können, mußt Du mit der linken Maustaste doppelt auf das Assign-Gadget `Klick_Me´ klicken. Dann ist es möglich, die Daten direkt von der CD-ROM zu nutzen! Achtung, viele Spiele müssen erst auf Disketten entpackt werden!

■ Es sind nicht alle Programme auf der CD-ROM installiert, teilweise liegen die Programme nur als Archive vor, die auf Diskette entpackt werden müssen.

■ Archive werden entpackt, indem man doppelt mit der linken Maustaste auf das Archiv-Icon klickt. Dabei ist zu beachten, daß LJHA- und LZX-Archive in das RAM und DMS-Archive auf eine Leerdiskette im Laufwerk DF0: entpackt werden.

■ Lies immer erst die jeweiligen Hilfetexte, die sich auf der CD-ROM befinden, um eine Fehlbedienung zu vermeiden.

■ In der Regel benötigen die Programme Amiga-OS 2.x und 1 MByte RAM. Einige Programme benötigen ein höheres Amiga-OS, mehr RAM und eine Festplatte. Einige Programme laufen nicht ohne AGA-Chipset. Reklamationen machen in diesem Falle keinen Sinn, wenn die Konfigurationsansprüche nicht erfüllt werden können.

■ Einige spielbare Demos liegen nur als Archive vor und müssen auf Diskette entpackt werden.

■ Aufgrund der enormen Programm-Menge ist es leider nicht möglich, für die Lauffähigkeit aller Programme auf allen Systemen zu sorgen.

■ Die CD wird mit aktuellen Virenkillern auf bekannte Viren getestet. Sollte sich dennoch ein Virus auf der CD befinden, so war er zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht erkennbar.

Garantie ❑ **AMIGA GAMES 7/96**

Umtausch defekter CD-ROMs nur gegen diesen Original-Coupon!

FEHLERBESCHREIBUNG:

Mein System: ❑ A500 ❑ A600 ❑ A1200 ❑ A4000 ❑ ❑ 1 MByte ❑ 2 MByte ❑ ______

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

ACHTUNG!

Nur wenn die Original-Amiga Games-CD-ROM beiliegt, wird die Reklamation bearbeitet!

Bei Reklamationen bitten wir zu beachten, daß unfrankierte Sendungen nicht angenommen werden können.

ASTAT MEDIA GmbH
Reklamationen Amiga Games
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

Bitte ausreichend frankieren

Das Cover-CD-Forum

Wir veröffentlichen alle Grafiken, Demos, Spiele, Musikstücke, Spielstände und sonstige Werke, die wir von Lesern erhalten, auf der CD-ROM. Mitmachen darf jeder! Schickt uns Euer Material, wir veröffentlichen es! Legt dazu bitte untenstehende Erklärung unterschrieben bei und schickt das Ganze an folgende Adresse:

Computec Verlag GmbH,
AMIGA Games
Kennwort: CD-Forum
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein Programm ______________ (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechtehinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keine Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag. In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Ort, Datum, Unterschrift

VOLLVERSIONEN:
- Amber
- Reflexity
- Gnome

DEMOVERSIONEN:
- Statix
- Jumpman Deluxe
- Empire Soccer
- Der Patrizier
- Cross Check
- Addams Family
- Wheelspin
- Danger Dog
- Coin Mania
- ColoursPro
- Das schwarze Auge
- Dragon´s Lair
- Future 2
- Pindreams
- MT
- Push Over
- Snow Fort
- Star Warrior
- Trapped

LESER-FORUM:
- Matthias Lenz
- Lars Drungels
- Felix Weißig
- Andreas Falkenhahn
- Sebastian Brylka
- Daniel Pape
- Jens Krahe
- Tobias Franke
- Erik Hoffmann
- H. Wilkausky
- Jürgen Schulz
- Manuel Jedamzik
- Alexander Kowalik
- Torsten Lackert
- Michael Müller

MULTIMEDIA:
- No-Covermag 27
- 85 Musikstücke
- 271 Bilder

PD-SPIELE:
- Alien Space
- AMNB
- Amos Games
- Angst
- Blob Kombat
- Bomb
- Card Machine
- Casino
- Cobra
- Combat
- Conundrum 2
- Eldritch
- Fishy-Fishy
- Freeway
- Frotz
- Funhouse
- GFX Galore
- GOX
- Gry
- IFO
- JD
- Kingdom
- Knockout
- Macht
- Madhouse
- Master Blaster
- Mastermind
- MHN
- Motor Duel
- Piper
- Poker Mania
- Return to Zantis
- Scopone Scientifico
- Scrotax 2
- Space Worm
- TA-Hack
- TAOS
- Tank Attack
- Tetren
- The Race
- Time Bomb
- Tippix
- Tommy Tankers
- Tubes
- Twiz
- Vic-Blitz
- War Star
- Wire Chaos
- Wulpers

ANWENDER-DEMOS:
- Ami Atlas Pro
- Amiga Trainer
- Cheatfinder
- ColourJunkie
- Trainer Maker
- VideoTitler

USERBOX:
- AStart
- A4
- Adagis
- AFind
- AllowBad
- Amicdfs2
- AmigaBase
- Amil
- Archie
- Bigtext
- Bio
- Biorhythmus
- BlitzDMS
- BlueEyes
- BMP Datatype
- BootMan
- BootSelector
- Bum
- Calctrainer
- CDTop
- CDdagui
- u.v.a.

Inlay für eine leere CD-Hülle, die es in jedem Musikgeschäft zu kaufen gibt.

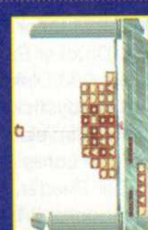
07/96 Amiga Games CD-ROM

INHALT

VOLLVERSIONEN: Amber, Reflexity, Gnome
DEMOVERSIONEN: Statix, Jumpman Deluxe, Empire Soccer, Der Patrizier, Cross Check, Addams Family, Wheelspin, Danger Dog, Coin Mania, ColoursPro, Das schwarze Auge, Dragon's Lair, Future 2, Pindreams, MT, Push Over, Snow Fort, Star Warrior, Trapped
LESER-FORUM: Matthias Lenz, Lars Drungels, Felix Weißig, Andreas Falkenhahn, Sebastian Brylka, Daniel Pape, Jens Krahe, Tobias Franke, Erik Hoffmann, H. Wilkausky, Jürgen Schulz, Manuel Jedamzik, Alexander Kowalik, Torsten Lackert, Michael Müller
MULTIMEDIA: No-Covermag 27, 85 Musikstücke, 271 Bilder
PD-SPIELE: Alien Space, AMNB, Amos Games, Angst, Blob Kombat, Bomb, Card Machine, Casino, Cobra, Combat, Conundrum 2, Eldritch, Fishy-Fishy, Freeway, Frotz, Funhouse, GFX Galore, GOX, Gry, IFO, JD, Kingdom, Knockout, Macht, Madhouse, Master Blaster, Mastermind, MHN, Motor Duel, Piper, Poker Mania, Return to Zantis, Scopone Scientifico, Scrotax 2, Space Worm, TA-Hack, TAOS, Tank Attack, Tetren, The Race, Time Bomb, Tippix, Tommy Tankers, Tubes, Twiz, Vic-Blitz, War Star, Wire Chaos, Wulpers
ANWENDER-DEMOS: Ami Atlas Pro, Amiga Trainer, Cheatfinder, ColourJunkie, Trainer Maker, VideoTitler
USERBOX: AStart, A4, Adagis, AFind, AllowBad, Amicdfs2, AmigaBase, Amil, Archie, Bigtext, Bio, Biorhythmus, BlitzDMS, BlueEyes, BMP Datatype, BootMan, BootSelector, Bum, Calctrainer, CDTop, CDdagui, u.v.a.

Amiga Games CD-ROM 07/96


Reflexity


Statix


Amber


Cross Check


Wheelspin



BIETE HARDWARE

CD 32 m. 11 CDs (T. Park, Elite II...) + 1 Joypad f. DM 330,-, verk. außerdem Farbdrucker f. DM 195,-, Tel. 037206/81016 Michael

A1200, HD 350 MB, 6 MB RAM, 2. LW, Turbojet 1L30, Farbdr., Monitor 1942, Modem, Surfkit + viel. Orig. Softw., DM 1.600,- VHB, Tel. 05232/64815

Amiga 1200, 4 MB, 40 MB HD, 400 Disketten, 2 LW, Zubehör, DM 900,- Monitor CM1084ST DM 270,-, CD-ROM-LW + 30 CDs DM 550,-, Tel. 02203/51287 ab 17 Uhr

Achtung!!! A1200, 2 MB RAM, 120 MB HD, 2. LW, Desktop Dynamite Paket DM 700,-, Tel. 04841/4645 Martin

A1200, Monitor 1084S, 2. LW, Disketten, Spiele und weiteres Zubehör, Preis VB, Tel. 035249/71351

Verk. Amiga CD 32, Stereo u. Farbmonitor, Joypad u. 10 Spiele CDs, z. B. Theme Park VB DM 500,-, Tel. 039298/7615

A500, 2,3 MB + TV Modulator + OS3.1 + Drucker + Orig. Software mit Handbüchern + Spiele zu verk., DM 550,- VB, Tel. 0385/377239

Verk. A500, 1 MB RAM + Phil. Monitor + 24 N.-Drucker (Star LC 24-20 II) für DM 800,-!!! Tel. 02327/50964 Markus S.

A1200, 1260 Turbokarte (50 MHz), 16 MB RAM, 850 MB FP, Monitor, viel Software, NP DM 4.050,-, VB DM 2.600,-, Tel. 06821/47588

SX-1, Tast. (Commo), LW, ca. 12 CDs (ca. 300 Prgs.) + Disksoft (Beneath Sky, Jur. Park. etc.) 4 MB, VB DM 560,-, Tel. 02552/61765

Verk. Monitor, Commodore 1084S DM 150,- VB, Tel. 0421/36196830 ab 15 Uhr

A500, 1,5 MB, mit F. Monitor, 2 ext. LW + Mouse, Joysticks, 25 Orig.-Spiele, ca. 150 Disks, Preis VB, Tel. 04153/81483

A500, 1 MB, Originalspiele, Mouse, 2 Joysticks, Handbücher, Scartkabel, Preis DM 400,-, Tel. 0351/2883802 nach 18 Uhr

Amiga 500 Plus, 1 MB, TV Mod., Workbench 2.0 mit Handb., Originalsp., Joyst., Mouse, für DM 225,-, Tel. 0351/6490960

A600, 2 MB, Joyst., Maus, 2. LW, 2 Spiele, 24-Pin Seikosha SL90 Drucker, DM 400,-, Jung, Bodo-Uhse-Str. 19, 12619 Berlin

Verk. A500 mit Monitor, 210 MB Festplatte, 4 MB RAM, 2. Laufwerk + Kickstart 2.0 sowie 44 Orig.-Spiele ab DM 1.000,-, Tel. 02235/84950

Verkaufe SCSI-Festplatte für A500 200 MB mit Controller und Install Software VB DM 300,-, Tel. 08457/7621 Manuel

Verkaufe A500 mit Monitor 1084, 2,3 MB, 2.Laufw, Drucker Epson LQ400, WB1.3, ca. 200 Disks mit Boxen, Trackball, 2 Joysticks, außerdem 11 Originalspiele: Mad News, Der Clou, The Lords of Power, Dune II, Der Reeder, Thunderhawk, Eishockey Manager, Campaign, History Line, Their Finest Hour sowie Beckertext III, Bücher und eine def. 40 MB Festplatte. So viel für schlappe VB DM 1.250,-, Simon Echterhof, Charles de Gaulle Str. 19, 41812 Erkelenz, Tel. 02431/81182 Bitte nur ernstgemeinte Angebote!

A500 mit 40 MB Festplatte u. A1200 + F.Monitor + 2 Maus + 2 Joy. + 2.LW + 250 Orig. Spiele + 180 Disk. DM 1.000,-, Tel. 03733/51033 Tino

Für A1200: Apollo 1220/4 Turbo mit 4 MB, 4 Monate alt, DM 249,-, 2x Speed-CD-ROM inkl. Controller und CD32-Emulator, 7 Monate alt DM 149,-, Tel. 05223/699847

A1200, 4 MB AM, Kick 1.3, CD 32, 2 LW, Drucker, 100 MB HD, 6 CDs, z. B. Worms, Roadkill, ca. 200 Disk., VB DM 1.300,-, Tel. 03456/61817

A500+, Monitor, Turbokarte, 2 MB RAM, 120 MB HD, OS2.1, Ext. Laufwerk, 100 Disks, 15 Originalspiele, Tel. 06703/960036 nach 18 Uhr

Verk. externes DD-Laufwerk für jeden Amiga, Preis DM 50,-, neu ca. DM 100,-, Tel. 02571/53932 Daniel M.

A1200, 80 MB Festpl., Blizzard 1230-4-4 MB, CD-ROM 2fach, Monitor Mitsubishi 1491A (alle Grafikm.) Tel. 0201/737563

A1200, 6 MB, 2 ext. LW, 500 Disk. Turbokarte Blizzard 1220/4, Farbmon. 1084S, SW-Scanner VHB DM 1.300,-, Tel. 04321/699769

Verk. Festplatte für A500-260 MB komplett eingerichtet + 2 MB RAM DM 450,-, Tel. 036621/659, nach Marco fragen

A1200 HD 40 Turbokarte 4 MB, Monitor 1942, Multisync, Overdrive CD-ROM, 2. Laufwerk, Software VB DM 1.800,-, Tel. 06172/83981

A1200 Magic DM 529,-, 4 MB RAM-Erw. DM 179,-, 250 MB HD DM 199,-, 4fach CD-ROM-L., Qu.Sp. mit CD 32-Em. DM 289,-, Tel. 09464/1663

A1200, 2 MB, 170 MB, 4x Speed-CD-ROM, 2 LW, Joy., 2 Boxen, 300 Disk, AmiOS 3.1 für DM 1.800,-, Tel. 0561/46904

A1200 + 170 HD + 2 LW + Monitor + CD-LW + Software für ca. DM 1.500,-, halbes Jahr alt, VB DM 1.300,-, Tel. 0171/4717688

A600, 2 MB + Zubehör, 1 1/2 Jahre alt, supergünstig VB DM 170,-, ab 18.30 Uhr Tel. 0171/4717688

Verkaufe Amiga 2000 + Maus + Monitor + Joystick + 300 Orig.-Spiele - Spiele, Preis DM 800,-, Tel. 06221/301998 ab 14 Uhr

Verk. f. A500, 2 MB RAM, 80 MB FP, 68020i, def. A500, FIFA Soccer DM 15,-, Fields of Glory DM 15,-, KS1.3 +2.0 + WB2.0 Tel. 06592/7441

Verkaufe CD 32 mit Propad Maus und 11 CDs z. B. Microcosm, Lemmings, Oscar für DM 300,-, VB Tel. 06095/2315

A1200, 130 HD, 4fach-CD-ROM, 2 LW, Kick 3.0-1.3 Drucker, 25 Top CD 32, 250 Disk., viel Zubeh. DM 1.600,- Tel./Fax 04731/89302

CD 32 + 1 Joypad + 9 CDs z. B. Banshee, Microcosm, Preis DM 350,-, Tel. 036961/40411

Verk. A500, Monitor, Speichererweiterung, Action Replay 3, Maus, Joystick, Handbücher für VB DM 600,-, Tel. 07721/71917

Biete gebr. 512K Speichererw. für A500 DM 20,-, Austria 07472/66223 Robert Fr. - So.

Externes FAX-Modem, 14.400 Baud, Netzteil DM 150,-, 2,5 Fest. für A600/A1200 120 MB für DM 150,-, Tel. 089/146390

Verk. Amiga 500, 3 MB, 210 MB HD, Farbmonitor + Drucker, Disks, Spiele VP DM 1.200,-, Tel. 03546/183161 ab 19 Uhr

---

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❐ biete Hardware ❐ suche Hardware ❐ biete Software ❐ suche Software ❐ Diverses

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❐ in bar ❐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

Private Kleinanzeigen in Amiga Games Disc & Mag

Verk. A1200, 80 MB HD, 2 LW, 1084 Monitor, 6 Orig.-Spiele, 216 Leerdisks, Maus, DM 800,- bis 18 Uhr Tel. 04181/8891 Adrian
A600 + Monitor + Joyst. + Maus + Handbuch, 4 Orig.-Spiele, 60 Leerdisks, div. Amiga Games DM 350,-, Tel. 02473/8685

Verk. A500 + Drucker + 2 LW + 540 MB HD + 4,6 MB RAM + ca. 100 Orig.-Spiele an Höchstgebot, Tel. 05521/4117 Ralf ab 19 Uhr

Verk. A1200 + 2 Joys. + Maus + ext. 3,5 Laufwerk, Originale: Hannibal, Dune 2, Caesar, A-Train, BMH, Tel. 03331/33269

A1200 Magic, 6 MB, 260 MB Festpl., 4fach CD-ROM, Turbok. (68020, 28 MHz), Monitor, 43 Amigahefte, 7 Orig., VB DM 1.600,-, Tel. 09408/532

A1200 Magic DM 450,-, 260 MB Festpl. DM 200,-, 4 CD-ROM DM 300,-, Turbok. (68020, 28 MHz, 4 MB) DM 300,-, Monitor DM 200,-, 43 Hefte DM 150,-, Tel. 09408/532

A500, 1 MB, 2 LW, Mon., Dru., WB 1.3-2.0, 180 Disks, Mouse, Joy. uvm., VHB DM 800,-, Tel. 06136/88946

Verk. A500, 1 MB + Monitor + 2 LW, 1 Maus, 2 Joysticks + ca. 150 Disks + PC-Emulator + viele Originale VP DM 550,-, Tel. 037296/15270 Mike

A2000 Turbo 030/882/4 DM 250,-, Fast SCSI/IDE DM 250,-, AccessX II DM 50,-, Micronic A500 Tower DM 280,-, Tel. 0361/7310338

A500 + 1 MB + 2 Laufw. + 1 Joyst. + Originalsp., ca. 50 Disks, mit TV Modul DM 450,- und C64 mit Drucker DM 350,-, Tel. 03601/441387

A1200 HD mit 170 MB Festplatte, MC68EC020 Prozessor und 2 MB RAM für DM 600,-, Zuschrift an: Thöne, Kronenstr. 6, 88709 Meersburg

A1200, Monitor, Uhr, 4 MB, Maus, 3 Joyst., 100 Disks, 50 Zeitschr. DM 850,-, CD-ROM 2x Speed + Contr. + CDs DM 140,-, Tel. 06871/3863

A1200 + ca. 100 Disks + Mouse + 1 Joystick Preis n. V. Tel. 034909/84978 + Abdeckhaube

A1200, 6 MB, 40 HD, 42 MHz 68030, Mon. 1084S, 2.LW, SCSI II, Softw./Bücher, VB DM 1.700,- + gratis A500 & Mon., Tel. 030/2922326 Mo 18-20 Uhr

A2000, 8 MB RAM, 49 MB HD, 2x 84 MB Wechsel HD, 20 Originalspiele DM 1.100,-, ohne Spiele DM 1.500,- Tel. 030/8349766

Verk. A500, 1 MB, TV-Mod., DBox mit 100 Disks VB DM 300,-, Tel. 034328/38719

Verk. A2000, 3 MB, 127 MB HD, KS 1.3/2.1, 2x 3,5", 030 Turbo, Maus, Joystick, 1084S, Bücher, Software, DM 1.000,-, Tel. 07573/5799

Verk. A570 CD-Laufwerk für A500, inkl. 2 CDs DM 220,-, Tel. 0172/3700795

A1200 + 6 MB + 100 HD + Turbokarte MC68030-28 MHz + Monitor 1084S + div. Zubehör + Software DM 990,-, Tel. 03546/181511

Verk. Amiga 1200 und Zubehör, DPaint IV, Speedmouse 3 Logic, 150 Disks, Spiele, M. Nickel, Sportplatz 8, 18320 Daskow

SUCHE HARDWARE

Suche 2 MB RAM Speichererweiterung für Amiga 500, zahle gut, Tel. 09324/857 Bernd

Suche Farbdrucker mit hoher Auflösung, schreibt an Michael Weger, Am Steingraben 10, 97456 Dittelsbrun

Wer verkauft mir seine MPEG-Karte fürs CD 32, meldet euch unter Tel. 07720/64741

Suche Genlock für Amiga 500, wenn möglich billig. Angebote an Tel. 03464/570530

Wer schenkt 14-jährigem Jungen ein 486er Notebook? Es muß noch funktionieren. Tel. 02103/66594 von 14 -16.30 Uhr

BIETE SOFTWARE

Verk. Software ab DM 8,-, Liste gegen DM 3,- in Briefmarken. Zuschrift an: Thöne, Kronenstr. 6, 88709 Meersburg

Theme Park, Hollywood Pictures, SimLife, alles Originale je DM 25,- Tel. 06184/900275

600: Lolly, Mr Nutz, Simon, Amber u.a. DM 10,- bis DM 25,- Li. gg. RP, AG + Disk 2/94-3/96 DM 110,-, Wasiloski, Ruppinstr. 25, 14770 Brandenburg

Ca. 80 Spiele z. B. Test Drive, A320, Mean 18, Might & Magic 2+3, Liberation, Questron 2, Turrican 3, Tel. 02661/8137

Turboprint 40 DM 80,-, Picture Manager 2.0 DM 80,-, P Paint 6.1 DM 50,-, Quarterback 5.01 DM 40,-, Amazon Queen DM 50,-, Tel. 0201/737563

Suche dringend World Cup 90 von Genias und World Games von U.S. Gold, Telefon 0335/6851289

Prey, Pirates G., Super Stardust, Fields of Glory für je DM 20,-, Kai Diller Tel. 02238/50645

NEU NEU: Beneath a Steel Sky DM 28,-, Dreamweb DM 28,- (Second Hand: Global Glad., Push Over, Turning Points, Reunion, Traders usw. je DM 19,-), Vorkasse + DM 6,- Nachnahme + DM 12,-, Tel. 09628/8459

Biete Lords of the Realm im Tausch gegen z. B. Airbus, Civilization, Zeppelin, Reeder, Simon... Tel. 09231/63497 Jürgen

Verk. Original Reeder AGA DM 60,-, Colonization DM 50,-, Dennis DM 35,-, Lion King AGA DM 45,-, Lemm. Christmas 93/94 DM 15,-, Tel. 06871/3863

Verkaufe A500 Games, Liste für DM 2,- anfordern, Tel. Österreich 02864/2775 Michael Gratzl, 3852 Kleinmotten 9

CD 32-Games: That's what I call Games, Quix, Simon the Sorcerer 1, Whale's Voyage, World Atlas, Liste Tel. 04602/704

Orig. Spiele A500 + Liste g. Rückp. S. Korittke, Gutenbergstr. 4, 31675 Bückeburg, Tel. 05722/24467

Verkaufe Ambermoon, Syndicate, Universe, alle wie neu, Preis: Vereinbarung, Tel. 02238/52988

Original Amigaspiele, für 5=DM 100,-, 10=DM 150,-, 20=DM 250,-, 30=DM 350,-, 40=DM 400,-, 50=DM 450,-, Vor.+ abends unter Tel. 02335/62948

Amiga-Spiel B. a Steel Sky, Simon 1, FOG, König der Löwen, Hist. Line 14-18 je DM 20,-, Amazon Qu. DM 50,-, Tel. 0201/737563

Suche Tauschpartner für A500, habe immer neue Games, Liste an: Michael Becker, Twegte 15, 31558 Hagenburg

Biete Original Amiga Workbench V2.1 + 2 Bücher, Robert Kratochwila, Elsa-Brandströmstr. 13/4, A-3300 Amstetten

PD-Disks (ca. 6.000) je DM 2,-, 4 Katalogd. für DM 3,- in Briefmarken von Walter Terczewski, Nordweg 6, 32369 Rahden

Der Clou! für CD 32 DM 35,-, Robert Kratochwila, Elsa Brandströmstr. 13/4, A-3300 Amstetten Österreich

A500: EOB2, Goblins 3, UFO je DM 30,- oder zus. DM 80,-, Indy500, Space Q., Waxworks, Jonathan je DM 20,-, Tel. 03342/200585

NEU NEU: Beneath a Steel Sky DM 28,-, Dreamweb DM 28,- (Second Hand: Global Glad., Push Over, Turning Points, Reunion, Traders usw. je DM 19,-), Vorkasse + DM 6,- Nachnahme + DM 12,-, Tel. 09628/8459

Verkaufe Original Amiga-Spiele, Liste anfordern unter Tel. 08457/7621 oder per Post bei: Manuel Reinisch, Kapellenweg 4, 85126 Münchsmünster

Amiga-Originale von DM 5,- bis DM 20,-, Liste gegen frank. Rückumschlag, H. Exner, A. Funkstr. 43, 08066 Zwickau

Hollywood Pics., Gloom Deluxe, SimCity 2000, Slam Tilt je DM 45,-, viele weitere Games unter Tel. 0203/763795

Originalspiele für A500 Software Manager, Winzer, Riskant, Airbucks, Theme Park, HotRod für DM 25,-, Tel. 06131/368005

AGA: Erden d. E. DM 50,-, Gloom De. DM 45,-, Breathl. DM 50,-, SC2000 DM 45,-, ECS: Indy 3 u. S.t.S. je DM 20,-, CD32: S.t.S. DM 20,-, Tel. 02161/670049

Tausche Falcon F16 gegen Timekeepers und F.o.t.A.Q. gegen FIFA Soccer International, Tel. 02331/66560

SUCHE SOFTWARE

Suche für A500 Silent Service zu kaufen oder tauschen geg. Red Baron mit deutscher Anl. Tel. 04351/82034

Suche Street Rod I+II (nur Original) zahle bis DM 30,- je Spiele, A. Stollenwerk Tel. 06131/368005

Suche dringend für Amiga It came from the Desert, zahle bis DM 30,-, Marco Konzelmann, Tel. 07428/2738

Suche Death or Glory (Original) zahle DM 20,-, Die Siedler DM 10,-, Battle Isle nur mit Editor DM 20,-, Tel. 04481/8649 Maik

Suche für A500 Krynn Tril., Dragon Wars, Dragon of Flame, Sword of Aragon, kaufe oder tausche, Ronny Gröger, Kraftwerkstr. 10, 06749 Friedersdorf

Suche PGA European Tour Golf für Amiga 500/1200, Tel. 039408/6877

Eye of the Beholder I+II+III, nur Originale! Robert Kratochwila, Elsa Brandströmstr. 13/4, A-3300 Amstetten

Suche Basketballspiele für Amiga, z. B. TV Sports Basketball, NBA Jam T.E., Jens, Tel.: 02722/3528

Suche dringend für A500/2000: Fighter Command VB DM 30,-, Siedler 1+2, VB DM 30,- bis DM 80,-, Tel. 07623/50683

Suche alte Games für A500 z. B. Rodland, Xenon 2, Leander, Robocop 3, Hard n Heavy, Tel. 0212/44065

Suche RAN Trainer A500/A1200, zahle gut! Oder tausche gegen Erben der Erde, Oldtimer, Banshee AGA, Lothar M.S.S oder Top Gear AGA! Tel. 0471/291343 ab 19.30 Uhr

Suche für Amiga T. Fortress u. Gunship 2000, Tel. 03987/50317

A500: Civi. u. Colonization, Worms, HL1914-18, tausche, kaufe DM 15,- pro Spiel, Tel. 038791/7021, 18-20 Uhr, Andre

A500: Elvira 2 sowie Ambermoon! Claudius Loik, Prokofjewstr. 9B, 17491 Greifswald

Wer kann mir Space Quest III besorgen! Tel. 09231/63497 Jürgen

Suche für A600: Worms für DM 20,-, Tel. 030/4722473 nach Dominik fragen

Suche für Amiga 500 Das schwarze Auge, Tel. 05371/51131 Lars

Suche Ishar 2 u. andere Spiele, Andreas Felgner, Hauptstr. 14, 06725 Predel

Suche Hist. Line + BI Data 2, kaufe/tausche, biete Coala, 1869, SSFII Turbo (Festpl.), SFII, Tel. 03592/34440 Michael

Suche für Amiga 500 das Originalspiel Tower Assault, Tel. 03772/25275

Suche für A600 Original Workbench Version 2.05, da meine defekt, Tel. 0228/420345

Suche Gloom Deluxe, Biing! AGA u.a., tausche auch, Olaf Gaide, Untergasse 61, 35418 Buseck

DIVERSES

Verk. über 500 Lösungen. Sonderangebote je DM 5,-, (nur Vorauskasse) von Mo bis Fr ab 9 - 19 Uhr, T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel. 09628/8459

Amiga-User helfen Amiga-Usern - kostenlos - Infos bei Andreas Deicke, Kleiberweg 92, 22547 Hamburg

Verk. über 500 Lösungen. Sonderangebote je DM 5,-, (nur Vorauskasse) von Mo bis Fr ab 9 - 19 Uhr, T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel. 09628/8459

Amigaclub sucht neue Mitglieder, Infos für DM 1,50 anfordern, Tel. Österreich 02864/2775, Michael Gratzl, Kleinmotten 9, A-3852 Gasten

Verk. über 500 Lösungen. Sonderangebote je DM 5,-, (nur Vorauskasse) von Mo bis Fr ab 9 - 19 Uhr, T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel. 09628/8459

Suche Tauschpartner für A500-Spiele, bitte mit Liste an M. Weger, Am Steingraben 10, 97456 Dittelbrunn

Amiga Magazin 1/91 bis 5/96, Sonderhefte, Amiga Games 2/94 bis 5/96 zus. DM 120,-, Tel. 0201/737563

Verk. Tips & Lösungen zu über 5.000!! Spielen, Liste geg. DM 2,- in BM, Marcel Isemeier, Dürerstr. 11, 39307 Genthin

Verk. über 500 Lösungen. Sonderangebote je DM 5,-, (nur Vorauskasse) von Mo bis Fr ab 9 - 19 Uhr, T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel. 09628/8459

Lösungen: Simon 1+2, M. Island 1+2, Kyrandia 1-3, Indy 3+4, Gobliins 1-3 je DM 5,-, Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Spielstände (Dune 2, Loom, etc.) PD Games + Grafikdemos, anrufen und fragen oder Liste anf., Tel. 04932/81473

Amigaclub sucht Mitglieder-Demo der Clubdisx gegen 3 Leerdisx bei P. Hartfil, Salzachstr. 15, 47269 Duisburg

Alte Games auf A1200 spielbar mit dem Kick-Emulator für DM 10,- incl. Porto bei: K. Vucic, Beuststr. 50, 45139 Essen, Tel. 0201/222875

Deutsche Lösungen zu Larry 1-5, Monkey 1+2, Indy 3+4, bei Kristian Vucic, Beuststr. 50, 45139 Essen, Tel. 0201/222875

Lösungen M. Island 1+2, Indy 3+4, Larry 5+6, Kyrandia 1-3, Loom u. a. je DM 5,-, Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Verk. über 500 Lösungen. Sonderangebote je DM 5,-, (nur Vorauskasse) von Mo bis Fr ab 9 - 19 Uhr, T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel. 09628/8459

Suche das Buch Campaign und Golf Buch für Amiga, Tel. 03987/50317 Michael

Verkaufe Game Boy-Spiele für DM 40,- pro Spiel z. B. Looney Tunes oder auch andere, Tel. 02331/66560

Suche Hilfe zu Midwinter II (Flames of Freedom), wer unterstützt mich? Roloff, Machandelweg 20, 14052 Berlin, Tel. 030/3057138

Verk. über 500 Lösungen. Sonderangebote je DM 5,-, (nur Vorauskasse) von Mo bis Fr ab 9 - 19 Uhr, T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel. 09628/8459

Kontakt zu Elite 2 Fightern gesucht, bin Viscount! Wie geht es weiter? Ab 20 Uhr Tel. 0221/502753

Verk. Tipsordner zu DTP Farbeffekte, 24 Bit Druckutensilien, Discovery, Amos 3D, DFÜ Grundlagen, Basicgrafiken, Digi View, Börsenspekulation mit Maxiplan, Climate, Diskmaster, Cadaver mit Karten, Diskmon. P., Diskey 2.0 und Top Secret für jeweils DM 30,-, Zuschriften an: Thöne, Kronenstr. 6, 88709 Meersburg

Verk. Amiga Games-Sammlung 11/93 bis 7/96 f. DM 50,-, pro Einzelheft DM 2,-, insges. 32 Hefte, Tel. 037206/81016 Michael

Amiga-Club-Rostock, Infos und abwechslungsreich, Schreib uns! E. Möller, Beim Hornschen Hof 3, 18055 Rostock

Suche dringend! A500 ohne Monitor als Geschenk! Bin körpergeschädigt. M. Ruhnke, Hauptstr. 26c 16775 Kraatz

INFO – So geht´s!

Um die Abwicklung der Amiga Box so einfach wie möglich zu halten, bitten wir Euch, folgende Regeln zu beachten:

1. Es dürfen keine indizierten Spiele angeboten werden!
2. Irreführende Anzeigen nach dem Motto ´Der Hundertste, der mir DM 10,- schickt, bekommt ...´ oder ähnliches werden nicht veröffentlicht.
3. Ihr dürft nur Sachen anbieten, an denen Ihr auch die Rechte besitzt.
4. Wenn Ihr angesprochen werden wollt, dann müßt Ihr Eure Adresse oder Telefonnummer innerhalb des Feldes mit den Kästchen nennen. Die darunterstehende Anschrift wird nicht veröffentlicht.
5. DM 5,- müssen in bar oder als Verrechnungsscheck beigelegt werden.
6. Wenn Ihr Import-Spiele anbietet, dann gebt dies bitte auch zusätzlich an.

Ich hoffe, die wichtigsten Dinge sind nun geklärt. Schickt Eure Anzeige an nachfolgende Adresse:

AMIGA Games • Amiga Box
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

ROSSI´S MAILBOX



Heute wollen wir uns im Vorwort einmal mit ganz alltäglichen Phänomenen beschäftigen. Ein allzu selten beachtetes Phänomen ist die parallaxe Zeit-Raumverschiebung. Keinen Schimmer, wovon ich rede? Dann werde ich wohl etwas weiter ausholen müssen (und sagt nachher nicht, ich hätte Euch nicht gewarnt!).
Der erste physikalische Grundsatz über Energie sagt aus, daß Energie nicht verlorengehen kann. Die Herstellung eines Leserbriefes kostet dem Schreiber oft sehr viel Energie. Diese Energie wird mir von der Post angeliefert und stapelt sich auf meinem Schreibtisch. Und genau hier geschieht das Unglaubliche! Nach der Formel ´Leserbrief mal Energie geteilt durch Wissen = Materie mal Masse minus Unfug´ wird das Raum-Zeitgefüge gebogen (16,3 Leserbriefe entsprechen 0,001 Winkelgraden), was für das Gefüge zwar nur wenig schmerzhaft ist, aber zu merkwürdigen Erscheinungen führen kann. Diesmal äußerten sich die Erscheinungen dergestalt, daß es nach einem leisen Wimmern (wahrscheinlich vom Raum-Zeitgefüge) urplötzlich Freitagmorgen war. Ich gönnte mir noch rasch ein Frühstück (nur Kalorien, Fett, Protein und ein Vitamin, das leise schluchzte, weil es ganz allein war) und begab mich in das Büro von Hans. Der war zu diesem Zeitpunkt angespannt, wie die Saiten einer aufputschmittelsüchtigen Harfe, weil die Leserbriefe bereits am Donnerstag hätten fertig sein sollen. Ausführlich schilderte ich ihm den Vorfall. Schier unfaßbar, daß er meinen Worten keinen Glauben schenkte! Würde ich mir so eine plumpe Ausrede einfallen lassen, nur um meine Verspätung zu entschuldigen? Ja! Aber das nächste Mal werde ich mir wohl etwas anderes ausdenken müssen.

I´ll be back: Rainer Rosshirt

UNSINN

Hi Rossi!
Das Übliche: schleim, schleim. Neulich sah ich in einer Zeitung ein Foto von Dir (Glatt gelogen! Nicht einmal meine Mutter hat ein Foto von mir. Anm. v. RR). Ich hätte nicht gedacht, daß Du Charly Brown so ähnlich siehst. Ich hab natürlich die Zeitung (das, was davon noch übrig war) aus Angst vor Strafverfolgung gleich verbrannt. Hast Du Dich nicht auch schon mal gefragt, warum in der AG nur ein Bild von Dir mit Sonnenbrille ist? Bist Du ein Albino oder der Bruder von Heino (Nein, die Sonnenbrille dient dazu, die Tränen zu verbergen, die mir bei solchen Briefen immer in die Augen schießen. Anm. v. RR)? Aber jetzt zu den Hauptdingen:
Wieviel Kröten bekommst Du für den Job?
Hast Du vielleicht einen A500 für mich?
Warum hast Du keinen höher bezahlten Job angenommen?
Was für ein Auto fährst Du?
Was warst Du in Deinem früheren Leben?
Warum fährt meine Freundin so auf Dich ab?
Bis zum nächsten Brief: Matthias

1. Da Kröten zu einer bedrohten Tierart gehören, verzichten wir darauf, sie zu horten. Zudem ziehe ich es auch vor, Geld zu bekommen.
2. Nö, warum?
3. Weil es auch jemanden geben muß, der sich um Typen wie Dich kümmert. Offensichtlich habe ich somit das

gleiche Problem wie der nette Müllkutscher von nebenan.
4. Meistens mein eigenes, weil sonst das Geschrei zu nervig wird.
5. Wenn man an Karma glaubt und sich meinen Job betrachtet, war ich offensichtlich der Leibwächter von Dschingis Khan.
6. Da sie Deine Freundin ist, scheint sie keine großen Ansprüche zu stellen.

FRAUENSACHE

Hi RR!
Als ich mir die neue AG gekauft hatte, mußte ich sie natürlich gleich lesen. Und was seh ich da? Da regt sich so ein Typ über langweilige Antworten auf Leserbriefe auf. Will der Kerl Deinen Job machen, oder was? Als ich seinen Brief gelesen habe, bin ich fast eingeschlafen. Wenn die „Nase" sich wirklich so darüber aufregt, soll er sich erst mal seinen eigenen Brief ansehen. Sorry, aber dazu mußte ich einfach meinen Senf ablassen.
Tschüß: Silke B.
P.S. Wenn Du den Brief nicht abdruckst, mußt Du meine Handschrift noch öfter entziffern!

Vielen Dank. Es tut wirklich gut, in Schutz genommen zu werden. Wie Du siehst, habe ich Deinen Brief abgedruckt, womit wir schon bei meinen zwei Problemen wären: ich bin zu gutmütig und ich verscheuche alle Frauen.

MEHR FRAUENSACHEN

Hi Rossi!
Ich wollte Dir eigentlich nicht schon wieder schreiben, aber es muß sein! Du hast in der AG 6/95 so nette Dinge über uns Frauen geschrieben. Du magst ja recht haben, aber Ihr Männer seid auch nicht viel besser. Und deshalb bekommst Du nun meine Sicht der Dinge geliefert: Ein Mann (unabhängig von Alter, Nationalität und was auch immer) fühlt sich automatisch vernachlässigt, wenn seine Frau oder Freundin mehr Zeit am Computer verbringt als mit ihm. Er beginnt sich zu fragen, ob seine Hardware vielleicht nicht so hart wie die des Computers ist. Und wenn sich ein Mann an dieser Stelle getroffen fühlt, beginnt er gegen den Rivalen zu kämpfen. Zuerst überhäuft er seine Frau mit Blumen, Pralinen, Modellautos und was ihm sonst noch so einfällt. Wenn die Frau nicht auf seine Bemühungen reagiert und weiterhin den Computer bevorzugt, versucht es der Mann eben mit „Plan B": Er bittet seine Freundin, ihn auch einmal mitspielen zu lassen. Wenn er dann aber verliert, ist er auch wieder sauer. Schließlich gehört es sich nicht, daß eine Frau besser ist als der Mann. Also bleibt dem armen Kerl nichts anderes übrig, als seine typische Form der Sprache einzusetzen (so viel zu Deinem Satz, daß Männer die Sprache lediglich als Verständigungsmittel benutzen). Sein Verständigungsmittel nimmt eine enorme Lautstärke an: er brüllt! Das Ganze endet dann mit lautem Knall - einer zugeschlagenen Tür. Der Mann läßt sich ungefähr eine Woche lang nicht mehr sehen, und die Frau kann endlich so lange am Computer sitzen, wie sie will. Schließlich und endlich kommt der treue Freund irgendwann zurück - es gibt eine Versöhnung (ganz ohne Computer) und in ca. einem halben Jahr beginnt das Spiel von vorne. Aber was soll´s? Solange eine Frau einen Computer hat, ist sie nicht alleine! Und solltest Du irgendwann wirklich der Hutnadel zum Opfer fallen, denk daran: Du hast eine Leidensgenossin, die sich ständig in Gefahr befindet, mit einer Herrensocke (Größe 43) erwürgt zu werden.

ROSSI´S JAILHOUSE



Ein Spiel und ein herzliches „Ooohhmm" gehen an Michael Blümer.



P. Harttil brachte mich ernsthaft ins Grübeln.



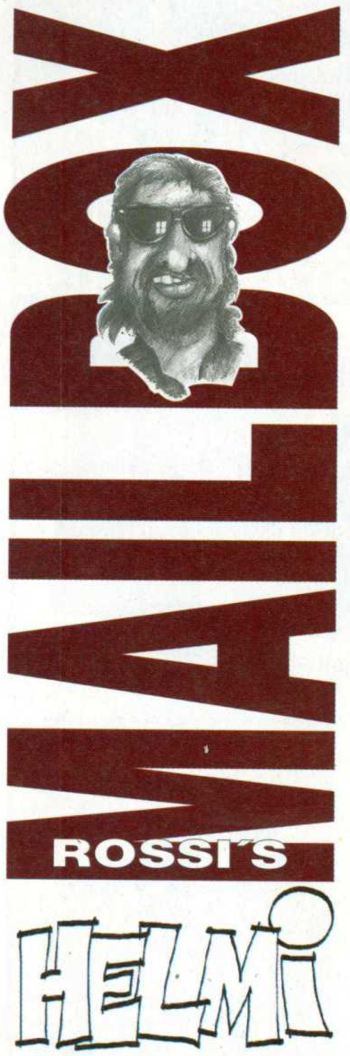
Mit einem Finger irritierte uns Lieselotte Dyniak.



Der CD-Wechsler von Lars Blümer hat noch ein paar Anfangsschwierigkeiten.

Und wenn ich nicht erwürgt werde, schreibe ich mal wieder:
Ciao: Elke

Mit großem Vergnügen habe ich Dein Fax gelesen. Bitte melde Dich in absehbarer Zeit mal wieder, weil ich sonst etwas vermissen und mir ernsthafte Sorgen machen würde. Übrigens wagt es hier in der Redaktion niemand, Dir zu widersprechen.



NOCH MEHR FRAUENSACHEN

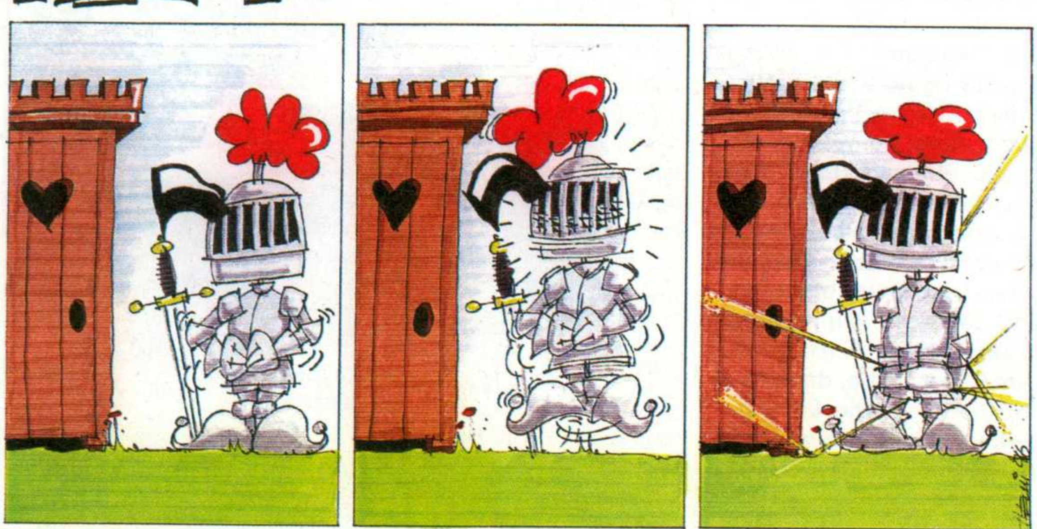
Hallo Rossi,
beinahe hätte ich mich aufgrund Deines Mailbox-Vorworts in der AG 5/96 dazu hinreißen lassen, einen lieben, netten Leserbrief zu schreiben. Aber die Zeit vergeht schneller als man denkt, und plötzlich flatterte schon die Ausgabe 6/96 in meinen Einkaufswagen. Und was muß ich da lesen? Wir zischen, winseln, schnauben, stöhnen, schnattern und erstechen kleine Rossis mit Hutnadeln? Erst willst Du unser Vertrauen und dann kommst Du mit deiner typischen Macho-Manier? Nun, jeder bekommt die Frau, die er verdient. Vermutlich bist Du ein alter, gemeiner Griesgram und wirst deshalb von einem Drachen in Frauengestalt bewacht. Auf jeden Fall hast Du etwas noch nicht verstanden: vor dem Computer sind alle Menschen gleich! Geschlecht, Staatsangehörigkeit, Hautfarbe, Behinderungen und wieviel Du monatlich für Klamotten ausgibst, spielt absolut keine Violine. Allenfalls die Leistung Deines Prozessors, die Größe der Festplatte und die Geschwindigleit des CD-ROMs wird von einigen (meist PC-) Usern noch für wichtig gehalten. Warum sollten wir weiblichen User also in der Öffentlichkeit erkennbar sein oder eine besondere Meinung haben, die uns von den anderen Usern abhebt? Tschau: Claudia

Falls ich Dir oder einer Deiner Schwestern zu nahe getreten sein sollte, hier ein kleines, in den Bart gemurmeltes: ´tschuldigungwarjanichtbösgemeint!´ Aber wie auch immer: Offensichtlich hat es gewirkt! Ich bekam selten so viele Zuschriften von weiblichen Lesern. Auch wenn Du es wahrscheinlich nicht gerne lesen wirst: dem Thema ´Frauen und Computer´ standen wir bisher immer ziemlich ratlos gegenüber, was nicht unbedingt auf das Fehlen von männlicher Sensibilität zurückzuführen ist, sondern (nach der Meinung von allen unseren männlichen Mitarbeitern) auf mangelnde Konversationsbereitschaft der hübscheren Hälfte der Menschheit. Briefe wie die von Dir können da recht viel bewirken, aber nur, wenn sie auch abgeschickt werden.

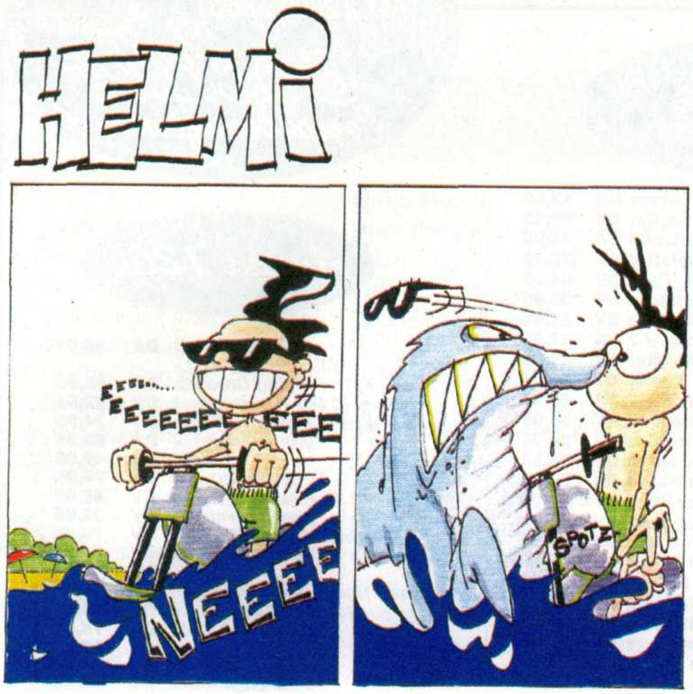
ABSCHIED

Hallo Rainer!
Das Motto, das zur Zeit am besten auf den Amiga zutrifft, lautet: „Gestern standen wir noch am Abgrund, heute sind wir einen Schritt weiter." Es kam also, wie es kommen mußte: der Amiga ist tot! Escom sorgte sich noch nie um die Zukunft des Amigas. Der einzige Grund, warum Escom den Amiga billig kaufte, war, um ihn teuer an irgendeine Firma zu verscherbeln, die kein Schwein kennt. All das Gerede um die „großen Pläne" mit dem Amiga war doch nur dazu da, um die Amigianer bei der Stange zu halten. Auch ich bin auf das Gequatsche hereingefallen und habe meinen A500 verkauft und mir ein CD 32 geleistet, was sich als großer Fehler herausstellte. Aber ich konnte leider nicht in die Zukunft blicken. Was hat denn Amiga Technologies für den Fortbestand des Amigas getan? Nichts weiter als die Sammelaktion und das Surfer-Kit für den A1200. Kein A1300, keine Settop-Box für das CD 32, kein Software-Gigant kehrte zurück. Wobei wir auch schon bei dem nächsten Problem sind: Software! In letzter Zeit sind doch nur mittelmäßige Spiele auf den Amiga-Markt gekommen. Softwareversender und Läden wissen nicht einmal wie man ´Amiga´ schreibt. Und da wird immer noch von der Amiga-Revolution geredet? Bringt mal einen Amiga raus, der dreimal so schnell wie ein Pentium 100 ist und 1.000 DM kostet, dann kann man von einer Revolution reden! Als nächstes möchte ich noch sagen, daß ich mich jetzt in die Konsolenwelt stürze, die dem Amiga weit überlegen ist. Mein herzliches Beileid an alle, die sich nicht so wie ich entscheiden.
Auf Nimmerwiedersehen: Michael Münch

Ich muß Dir in einem Punkt recht geben: bisher hat sich wirklich nicht sonderlich viel getan. Aber was erwartest Du von einem System, das es praktisch schon nicht mehr gab? Da der Amiga bereits tot war, ist er wirklich nicht mehr so leicht umzubringen! Auch Deine Vermutung, daß eine Firma viele Millionen investiert, nur um noch schnell ein paar tausend CD 32 zu verkaufen, ist recht weit herge-



Inserentenverzeichnis





! Schickt Eure Leserbriefe bitte an folgende Anschrift:



holt. Manager werden im allgemeinen nicht dafür bezahlt, Firmenkapital möglichst schnell rückstandslos zu vernichten. Ich finde schon, daß sich seit dem Ableben des Amigas einiges getan hat, aber Michael erwartet eben Wunder - und die sofort. Der von Dir gewünschte Amiga dürfte in diese Rubrik fallen. Bist Du wirklich so naiv, so eine Wundermaschine für das bißchen Geld zu erwarten? Ganz aus der Luft gegriffen sind die Behauptungen, daß es keine guten Spiele mehr für den Amiga gibt und Softwareversender und Läden nicht mehr wissen, wie man Amiga schreibt. Ein Blick in die AG, die Berichte und die Anzeigen hätte da geholfen.

VERSCHIEDENES

Hi Dornröschen!
Gute Anrede, nicht wahr? (Eigentlich nicht. Anm. v. RR) Da es uns wegen Spielmangel langweilig war, dachten wir, wir könnten Dir ein bißchen Brennmaterial für Dein Cheminée besorgen, wir wollen ja nicht, daß Du erfrierst. Wir finden es toll, daß es jetzt eine CD-ROM-Ausgabe gibt, aber Ihr könntet Euer Mag mit ein bißchen mehr Seiten ausstatten! Böse Zungen behaupten ja, daß Escom den Amiga nur für das Weihnachtsgeschäft benutzt. Ich glaube aber kaum, daß Escom die Summe, die sie für die Rechte bezahlt haben, über Weihnachten wieder hereinholen. Wir würden es auch gut finden, wenn Amiga Technologies mal eine Werbekampagne im Fernsehen starten würde, denn es gibt bestimmt viele Computerfreaks, die noch nicht einmal wissen, daß es die Firma A.T. gibt. Und dann begreife ich auch nicht, warum es immer noch ein paar „lustige" Amiga-Freaks gibt, die ihren 500er noch mit Festplatte und was weiß ich ausstatten, statt sich einen 1200er zu kaufen, was größtenteils ja noch billiger ist als das Aufrüsten des 500ers. Da hat doch einer geschrieben, daß er enttäuscht sei, daß der A500 nicht mehr produziert würde. Kein Zweifel - der 500er ist eine Legende, der C64 aber auch, und er wird deswegen trotzdem nicht mehr produziert (das waren ja genau meine Worte. Fein gelernt! Anm. v. RR). Ihre Zeit ist abgelaufen! Wir können froh sein, daß es beim Amiga nicht so schnell geht wie beim PC (Gott bewahre uns davor). Nun möchten wir Dich noch mit ein paar Fragen belästigen:

1. Muß man schreiben, daß Euer Magazin das Beste ist, damit der Brief abgedruckt wird?
2. Hat Dir unsere Beilage gefallen? Wir dachten, wenn Du sie einmal benutzen würdest, könnte der Sohn von Thomas Walter die Amiga Games wieder gefahrlos durchblättern.
3. Kennst Du ein paar Cheats für „Wings of Fury"?
4. Hätten wir Dir eine Anleitung zu unserer Beilage mitgeben sollen?
David und Goliath

Wie kommt Ihr nur immer wieder auf das schmale Brett, daß Escom noch etwas mit dem Amiga zu tun hätte? Amiga Technologies wurde dafür extra ins Leben gerufen. Und selbst die wird bald nicht mehr zu Escom gehören (oder ist es schon soweit?), da A.T. an die amerikanische Firma „Visual Information Services" verkauft wird (wurde?). Man munkelt von einer Summe von 60 Mio. DM! Aber ehe nun wieder etliche von Euch in Panik ausbrechen... seht es einfach positiv. 60 Mio. werden nur ausgegeben, um echtes Geld zu verdienen.
Jeder Manager hat gewisse Qualifikationen - und die rückstandslose Vernichtung von Firmenkapital gehört sehr selten dazu. Und der Amiga-Markt hat schon schlimmere Schicksalsschläge verkraftet. Ich denke: „Abwarten und Alien Breed 3D 2 spielen".
1. Nö, muß man wirklich nicht. Geschleime finde ich zudem eklig.
2. Toll! Endlich hat mein Leben einen Sinn. Ich habe einen zerbrochenen, aber kaum benutzten Einwegrasierer! Wenn Ihr damit andeuten wollt, ich sollte mir damit das Gestrüpp aus dem Gesicht kratzen, kann ich Euch versichern, daß das, was darunter auftauchen würde, noch schrecklicher ist.
3. Ja.
4. Auch auf die Gefahr hin, für unglaubwürdig gehalten zu werden, möchte ich versichern, daß mir die Art des Gebrauchs eines Rasierers theoretisch bekannt ist.

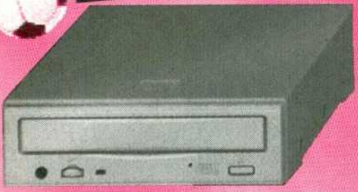
MLC

Hard & Software
02841-94260

Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841-942623
Händleranfragen erwünscht!

!!! EM-96 Aktion: alle Artikel incl. Soccer Game !!!

RANDY-CDROM II
A1200*/600



4-fach Speed	6-fach Speed	8-fach Speed
199.-	249.-	299.-

!!! INKLUSIVE 40 SPIELEN !!!

AMIGA-TEST sehr gut
Randy-ROM 10,8 von 12 — Ausgabe: 10/95
BESTES CDROM IM TEST.

2- bis 10fach Speed- CDROM Laufwerk. Mit *CD32 Emulation, File-System und 40 Spielen (Vollversionen auf CD. IDEfix für bis zu 4 Geräte am beiliegenden 4fach Adapter, PhotoCD kompatibel. Liest Audio und Grafik CDs

RandyRom Audio Kit 49.-
RandyRom Netzteil 79.-

RANDY HARDDISK A1200 & A600



1GB externe Festplatte im Metallgehäuse für A600 oder A1200 incl. Software und allen dazugehörigen Anschlußkabeln.

2GB Version = 599.- DM **429.-**

RANDY WECHSELPLATTE A1200/600



135MB Wechsellplatte extern inkl. Treiber und 4fach Adapter für Amiga 1200/600

135MB Medium 49.- **449.-**

RANDY DOUBLE-DRIVE A1200/600



1GB Festplatte & 4-fach Speed CDROM, anschlußfertig, extern für Amiga 1200/600

inkl. Netzteil = 598.- **549.-**

FINANZIERUNGS-ANGEBOTE

!! Alle Rechner mit Rework Umbau !!

Angebot	Barpreis	Finanzierung
AMIGA 1200CD/HD-170 68020, 2MB RAM, OS/3.1, **4-fach Speed CDROM**, 170MB **Harddisk**, CD32 Emulator, IDEfix, CD-Audio Player, **40 Spiele (Vollversionen)** auf CD.	1099,-	24 x 51,- = 1224,- DM effektiver Jahreszins 12.9%
AMIGA 1300 TOWER HD/CD 68020, 2MB RAM, OS/3.1, **4-fach Speed CDROM**, **1GB Harddisk**, CD32 Emulator, IDEfix, CD-Audio Player, **40 Spiele (Vollv.) auf CD**, Tower Gehäuse.	1899,-	24 x 88,- = 2112,- DM effektiver Jahreszins 12.9%
AMIGA 1200CD/HD-1GB 68020, 2MB RAM, OS/3.1, **4-fach Speed CDROM**, **1GB Harddisk**, CD32 Emulator, IDEfix, CD-Audio Player, **40 Spiele (Vollversionen)** auf CD.	1298,-	24 x 61,- = 1464,- DM effektiver Jahreszins 12.9%
SONY PLAY STATION Play Station von Sony jetzt neu im Programm, inklusive **Shell Shock** und einer Demo CD. Ein Muß für den echten Spiele-Freak.	499,-	12 x 44,- = 528,- DM effektiver Jahreszins 12.9%
TURBO 620-4MB (A-600) 25MHz Turbokarte für Amiga 600 CPU 68020 incl. Copro 68882-25 MHz. bestückt mit 4MB 32Bit-Ram.	448,-	12 x 40,- = 480,- DM effektiver Jahreszins 12.9%
TURBO BLIZZARD 1230-4MB 50MHz Turbokarte für Amiga 1200 CPU 68030 incl. Copro Option. bestückt mit 4MB 32Bit-Ram.	544,-	12 x 48,- = 576,- DM effektiver Jahreszins 12.9%
TURBO 1240 (68040) 40MHz Turbokarte für Amiga 1200 CPU 68040 incl. MMU, FAST SCSI2 optional. 32Bit-Ram bis 32MB optional.	799,-	24 x 37,- = 888,- DM effektiver Jahreszins 12.9%

!! TOP TITEL + SPIEL DES MONATS !!

- Primal Rage 55.-
- Der Produzent 79.-
- Gloom Deluxe 49.-
- Slam Tilt 49.-
- Pole Position 84.-
- HUGO 69.-





NEU ALIEN BREED 3D 2 KILLING GROUNDS

- Fantastische Sounds und schnelle Grafik
- gelungene Lichteffekte
- Wasser, Nebel und Schattenspiele sorgen für Realismus

A1200/4000 **59.-**

RAMS, SPEICHERKARTEN U. A.

Artikel	Preis
512KB Ramcard Amiga 500	49,-
1 MB Ramcard Amiga 500+	69,-
1 MB Ramcard AMIGA 600 o. Uhr	69,-
2 MB Ramcard Amiga 500 (M-TEC)	169,-
2 MB CHIP-RAM Karte A500/2000	239,-
2 MB Zipp Ram (Octagon/Apollo 2000 C)	189,-
4MB/8MB/16MB PS2 RAM-Modul	79,- /199,- / 249,-.
Graffitti Videokarte extern	99,-

Full Power Netzteil A1200/600/500

- Volle Power mit 23A / 5Volt Ausgang.
- ersetzt das oft zu schwache org. Netzteil
- incl. eingebautem Lüfter.
- zusätzliche Anschlüße für externe CDROM`s oder Festplatten vorhanden.

99.-

2,5" HD`S A1200 & A600

Artikel	Preis
170MB A1200/600	189,-
260MB A1200/600	289,-
540MB A1200/600	499,-
810MB A1200/600	649,-

FLOPPY LAUFW.

Artikel	Preis
880KB intern	79,-
880KB extern	89,-
880/1.76MB intern	159,-
880/1.76MB extern	179,-

A1200 TURBO/4MB

68020-28MHz + 4MB RAM **219.-**

Ladenlokal MLC



Bestellannahme.: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr
Sa: 10.00 - 14.00 Uhr

Ladenverkauf: MLC, Im Wallzentrum, 47441 Moers

MLC GmbH, Express-Versand
02841-94260

Bei uns können Sie ab 300,- DM Warenwert finanzieren!

Es gelten unsere AGB`s die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
Versandkosten: Post-NN = 12,- DM +3,- DM Zahlkarte. Post Vorkasse = 6,-DM. UPS-NN = 20,- DM.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

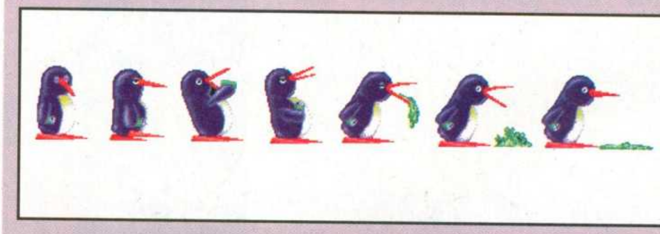
Unser Tip: Nicht lange rumDOESen sondern gleich bei MLC kaufen.
** Finanzierung über unsere Partnerbank mit effektivem Jahreszins von 12.9%
Alle bisherigen Preislisten verlieren Ihre Gültigkeit.



DA LACHT DER MONITOR!

Bildschirmschoner gibt es ja bereits massenweise für den Amiga. Bei Maxon Magic 3 handelt es sich jedoch nicht nur um einen einfachen Bildschirmschoner, sondern um ein Programm, das noch eine Vielzahl an anderen Funktionen bietet. Die zahlreichen animierten Bildschirmschoner unterlegt das Programm noch mit diversen Samples oder auch Musikstücken. Außerdem kann in den übersichtlichen Voreinstellungen von Maxon Magic 3 bestimmt werden, ob ein bestimmter Sample auf eine bestimmte Aktion gespielt werden soll. Eine solche Aktion kann das Öffnen und Schließen von Screens oder Fenstern sein, ein Mausklick, Disketten einschieben, Dateianwahl, Requester oder auch nur ein Druck auf eine bestimmte Taste. Zusätzlich können auch Samples auf bestimmte Uhrzeiten und den Start von bestimmten Programmen gelegt werden. Gegenüber dem Vorgänger wurden in das Programm viele hochwertige, animierte Bildschirmschoner neu eingebunden. Mit einer Scriptsprache ist es dem User möglich, eigene Bildschirm-Animationen zu erstellen. Neu ist auch die Zeitansage, die über das Abspielen von Samples funktioniert und in den Dialektformen Bayerisch, Sächsisch, Schweizerdeutsch und Schwäbisch verfügbar ist. Außerdem kann man sich die Zeit noch von unserem Kanzler oder dem Tennis-Genie Boris ansagen lassen. Alles in allem handelt es sich um ein sehr praktisches Programm, das jedoch nur mit Festplatte richtig genutzt werden kann.

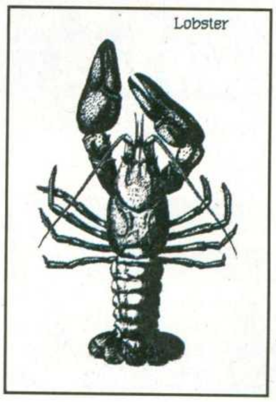
INFO
Bezugsquelle:
Maxon Computer
Industriestraße 26
65760 Eschborn
Tel.: 06196/481811
Fax: 06196/41885
Benötigt mindestens Amiga-OS 1.3, 1 MByte RAM sowie eine Festplatte.
Preis: Neupreis DM 79,- Update DM 39,-
URTEIL: SEHR GUT



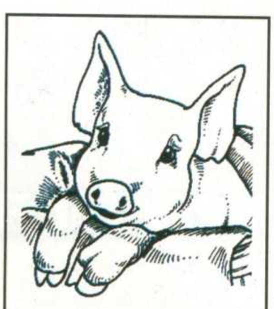


In den Voreinstellungen von Maxon Magic 3 können alle Einstellungen getätigt werden. So kann man hier zum Beispiel die einzelnen Bildschirmschoner auswählen und sich auch auf dem Bildschirm anzeigen lassen.

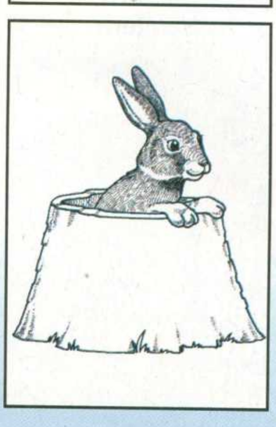
CLIP ARTS PACK



ClipArts auf CD-ROM sind ja mittlerweile massenweise im Handel erhältlich. Wo es allerdings immer noch hapert, sind qualitativ gute ClipArts auf Diskette. Hier muß ein Anwender, der kein CD-ROM-Laufwerk besitzt, erst ziemlich lange suchen, bis er endlich jemanden findet, der gute ClipArts in seinem Angebot hat. Bei der Firma Nordlicht EDV-Service sind jetzt zwei ClipArt Pakete erhältlich. Hier findet man zu fast jedem Bereich oder Anlaß ein passendes Bild. Alle Bilder sind in Schwarzweiß und im IFF-Format auf Diskette gespeichert. Die Qualität der Bilder ist hochwertig und somit für jedes DTP- oder Bildbearbeitungsprogramm geeignet.

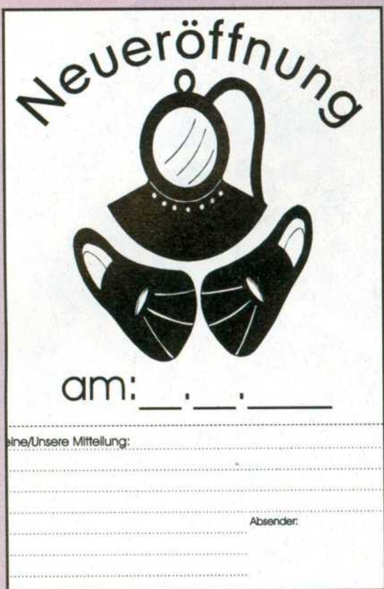


INFO
Bezugsquelle:
Nordlicht EDV-Service
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/167222
Fax: 04931/167222
Preis: Pack 1 (5 Disketten) DM 15,-
Pack 2 (15 Disketten) DM 20,- zzgl. Versandkosten
URTEIL: SEHR GUT



Wie man hier sehen kann, ist die Qualität der Grafiken sehr hoch. Es gibt natürlich nicht nur Tier-Motive auf der CD-ROM!

FAXEN PER FAX?



Anlässe gibt es genug, dem Nachbarn, Arbeitskollegen, Kunden, Oma oder Opa ein Fax zu schicken. Aber interessant wird es erst dann, wenn man auch etwas Lustiges für jeden Anlaß zur Verfügung hat. Hierzu ist die CD-ROM 202 Fax-Cartoons aus dem Hause NBG genau das Richtige. Für fast jede Gelegenheit findet man hier die passende Faxvorlage. Ob es sich nun um eine Adreßänderung, Einladung, Zahlungserinnerung oder Mahnung handelt, für jeden Zweck ist hier etwas dabei. Die einzelnen Fax-Cartoons sind hierbei im CDR, BMP, PCX und TIF-Format abgespeichert. Leider wurde aber auch hier wieder einmal vergessen, ein Anzeigeprogramm für den Amiga beizulegen. Die Bilder lassen sich aber mit jedem guten Viewer wie zum Beispiel Cybershow oder Vietek auf dem Amiga anzeigen.

INFO
Bezugsquelle:
NGB, Brunnfeld 2-4
93133 Burglengenfeld
Tel.: 09471/70170
Fax: 09471/701799
Preis: DM 49,80
URTEIL: SEHR GUT

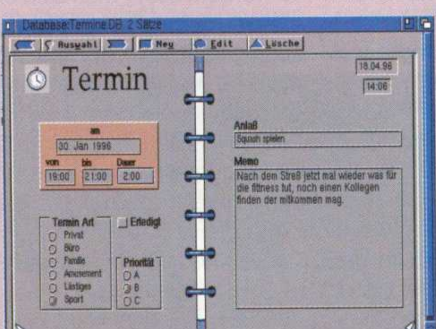
VORSICHT AM BAHNSTEIG!



Für alle Eisenbahn-Freaks sollte die CD-ROM Seta DTV genau das Richtige sein. Auf dieser Portfolio-Photo-CD-ROM sind mehr als 200 Bilder und 70 Bilder mit technischen Informationen im PCD-Format vorhanden. Hierbei sind Bilder von fünf verschiedenen Eisenbahngesellschaften dabei. Leider wurde auch hier wieder einmal der Amiga vernachlässigt und kein Anzeigeprogramm für das System beigelegt. Die Bilder lassen sich aber mit jedem guten Picture-Viewer, wie zum Beispiel CyberShow, auf dem Amiga anzeigen. Allerdings sollte man mindestens einen Amiga 1200 oder Amiga 4000 oder wahlweise eine Grafikkarte besitzen.

INFO
Bezugsquelle:
Eisenbahn-Hobby-Buchhandlung A.N. Heusen
Postfach 1162
47648 Weeze
Tel.: 0413/263834
Fax.: 0413/269428
Preis: DM 49,95
URTEIL: GUT

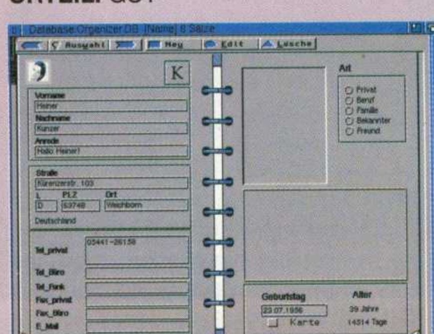
ORGANISATION IST ALLES



In der Terminplanung können alle Dates eingegeben, sortiert und auch wieder ausgegeben werden. Die Oberfläche wurde hier sehr übersichtlich gestaltet.

Der Twist-Organizer von Maxon Computer erfaßt so ziemlich alle wichtigen privaten Daten, die tagtäglich so anfallen. So können Adressen mit Paßbildeinbindung, Geburtstagsmelder und Etikettendruck verwaltet werden. Auch Briefe können geschrieben, verwaltet und natürlich auch auf dem Drucker ausgegeben werden. Daß auch CDs und Videos verwaltet werden können, ist ja eigentlich schon fast selbstverständlich. Die wichtigste Funktion des Programms ist wohl die Terminverwaltung. Hier können alle wichtigen Termine notiert werden. Somit sollte man eigentlich keinen Termin mehr verpassen, vorausgesetzt man hat seinen Amiga eingeschaltet. Es können Notizen gespeichert, Tagesplanungen erstellt, Listen der noch zu erledigenden Arbeiten und Termine ausgegeben und natürlich kann auch ein Tagebuch geführt werden.

INFO
Bezugsquelle:
Maxon Computer
Industriestraße 26
65760 Eschborn
Tel.: 06196/481811
Fax: 06196/41885
Benötigt mindestens Amiga-OS 2.x sowie 1 MByte RAM.
Preis: Neupreis DM 99,- Update DM 20,-
URTEIL: GUT



Auch Adressen können mit Maxon Organizer verwaltet werden. Dabei ist es auch möglich, ein Bild zu jeder Person zu definieren.



Gute Reise auf der Datenautobahn!

ALLES ÜBER DFÜ!

Ein so komplexes Thema wie Datenfernübertragung kann man nicht auf wenigen Seiten abhandeln, und deswegen gibt es wie versprochen diesmal den zweiten Teil unseres großen DFÜ-Specials. Hier finden sowohl Anfänger als auch Profis Tips für ihre Netzsurfereien!

WIE VERHALTE ICH MICH IN EINER MAILBOX?

Es gibt in der DFÜ eine eiserne Regel: „Bedenke immer, daß es sich um einen Menschen handelt, der Deine Texte liest!" Wenn man dies beachtet, kann man eigentlich nichts falsch machen. Bei öffentlichen Nachrichten sollte man zum Beispiel immer darauf achten, daß man niemanden damit beleidigt oder diskriminiert. Auch das sogenannte „Flamen" wird nicht gerne gesehen. Unter „Flamen" versteht man, daß man irgend einem User, aus welchen Gründen auch immer, Nachrichten schickt, in denen man ihn beschimpft oder als blöd darstellt. Sicher, jeder macht einen Fehler, selbst ein absoluter Profi, aber das ist noch lange kein Grund, „Flames" zu verschicken. Es bringt viel mehr, einem User ganz normal zu erklären, was er falsch gemacht hat. Immerhin kann man sehr schnell selbst in die Situation kommen, daß man einen Fehler begeht. In Netzen sollte man sich immer an die Netiketten halten, die dort regelmäßig gepostet werden. Hier steht immer sehr genau, um was es in den einzelnen Brettern geht und welche Art von Nachrichten hier erwünscht sind. Grundsätzlich ist es angebracht, eine geschriebene Nachricht noch einmal in Ruhe durchzulesen, bevor man sie verschickt. In den meisten Netzen ist es verboten, Reklame für Firmen zu machen. Bevor man also anfängt, für eine Firma etwas zu werben, sollte man sich erst einmal erkundigen, ob dies auch geduldet wird. Wenn man auf eine Mail antwortet, sollte der User immer darauf achten, daß der eigene Text länger als der gequotete Text ist. Es wird nicht gerade gerne gesehen, wenn man einen kompletten Text quotet, um dann eine Zeile darunterzuschreiben. Außerdem sollte man immer darauf achten, daß man keine unnötigen Kosten verursacht. Sinnlose Nachrichten oder unsachliche Diskussionen werden nirgendwo gerne gesehen. Im Zweifelsfall sollte man einfach seinen SysOp fragen. Ein guter SysOp wird einem immer eine Antwort geben können bzw. jemanden kennen, der einem helfen kann. Generell gilt natürlich wie im richtigen Leben, daß

INFO Schau mal rein

Dies ist natürlich nur eine kleine Liste von Mailboxen. Eine ausführliche Liste von Mailboxen findet man in jeder guten Mailbox.

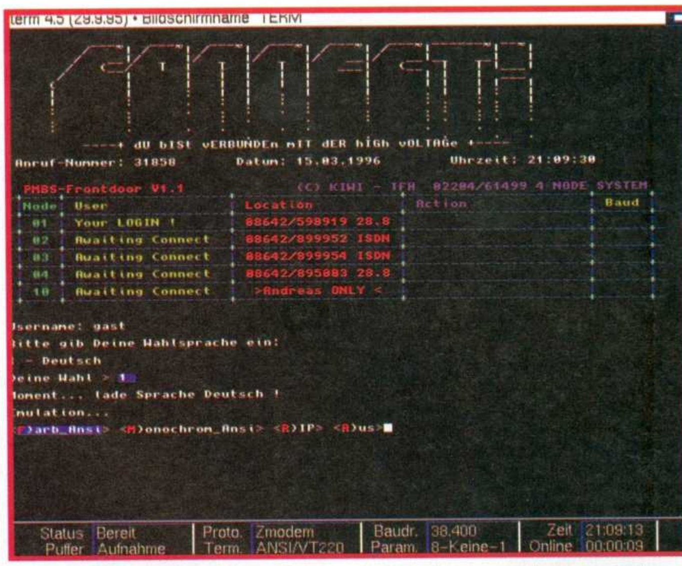
02191/962096 Modem CHESSY
02191/963239 ISDN CHESSY
030/75702085 Modem BBRANDES
030/75702391 ISDN BBRANDES
06142/43930 Modem BLACK-Z
06142/924080 ISDN BLACK-Z
08642/598919 Modem HIGHVOLT
08642/895003 Modem HIGHVOLT
08642/899952 ISDN HIGHVOLT

gute Umgangsformen gefragt sind. Man sollte sich natürlich nicht provozieren lassen!

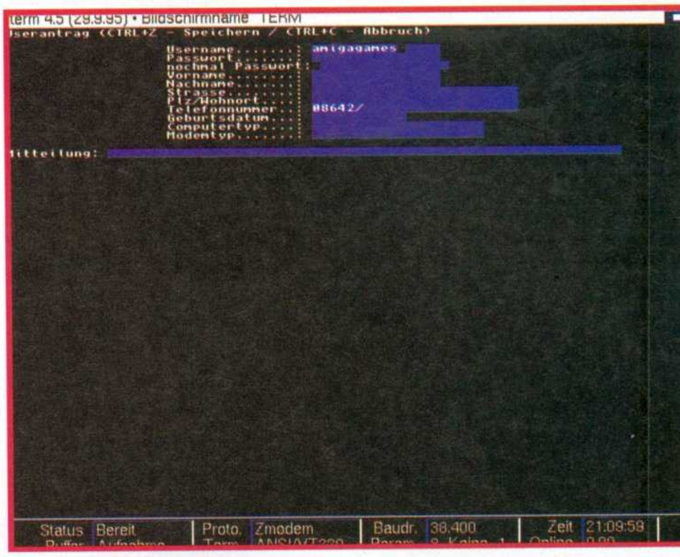
DER ERSTE LOGIN

Es gibt nichts Spannenderes, als sich mit dem frischgekauften Modem sofort in eine Mailbox einzuloggen, um die ersten Gehversuche in der DFÜ zu wagen. Jedes Mailboxprogramm reagiert im Grunde genommen ziemlich gleich, wenn ein neuer User sich in die Mailbox einloggen will. Wir nehmen hier einmal als Beispiel das Mailboxprogramm Prometheus, das eines der meistverbreiteten Mailboxprogramme für den Amiga ist. Außerdem setzen wir einmal voraus, daß ein Terminalprogramm installiert und das Modem korrekt angeschlossen ist.

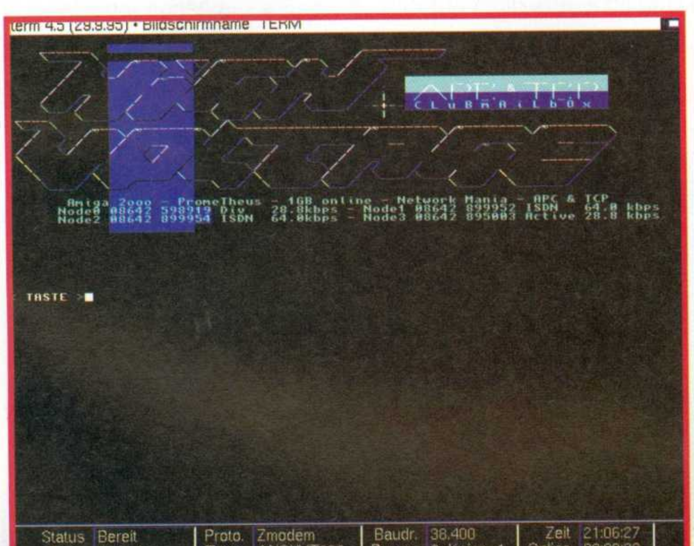
Zuallererst muß man nun die Mailbox mit dem Modem anwählen. Dies geschieht entweder über die eingebaute Telefonbuch-Option oder über die Wahlfunktion des Terminalprogramms. Natürlich kann man auch mit dem AT-Befehl



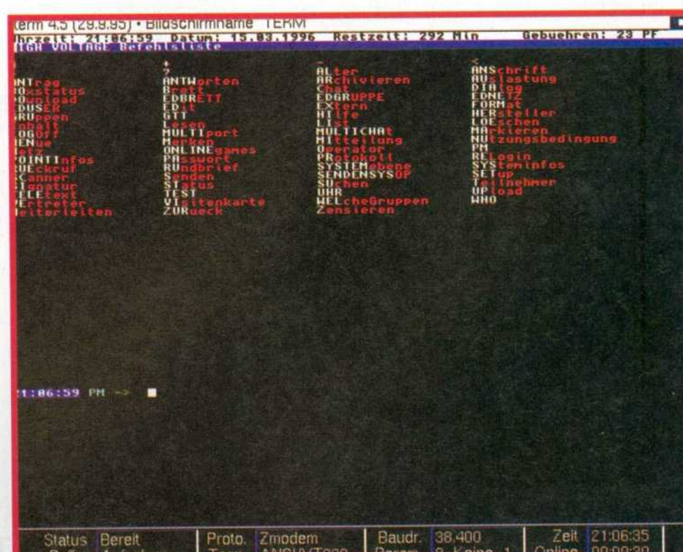
Nach einem erfolgreichen Connect wird ein neuer User erst einmal nach der gewünschten Sprache und Benutzeroberfläche gefragt.



Stellt man einen User-Antrag, sollte man immer peinlich genau darauf achten, daß alle Angaben korrekt sind. Halb ausgefüllte User-Anträge und sogar gefälschte User-Anträge werden von den meisten SysOps gnadenlos gelöscht.



Bei der Datenfernübertragung kommt es nicht auf schicke Optik, sondern schnelle Übertragung an. Es empfiehlt sich meistens, auf pure Text-Darstellung zu schalten, um unnötige, speicherplatzfressende Grafiken zu vermeiden.



Die Geonet-Benutzeroberfläche. Mit dem Befehl „?“ kann man sich eine Befehlsübersicht auf dem Bildschirm anzeigen lassen. Es empfiehlt sich, jeden einzelnen Befehl einmal auszuprobieren, zum Teil verstecken sich dahinter nützliche Kommandos.

DIE BESTEN MODEMS

CREATIX SG 2834



Das Creatix Modem ist das günstigste!

Bei diesem Modem handelt es sich um das preiswerteste. Der günstige Preis schlägt allerdings auch etwas auf die Leistung des Modems um. Im Dauerbetrieb kommt es leider ab und zu vor, daß die Verbindung ohne Vorwarnung abgebrochen wird. Besitzt man also nicht gerade gute Telefonleitungen und ist man sehr oft in Fernzonen unterwegs, ist das Modem nicht unbedingt das optimale Gerät. Leider haben die Hersteller auch nicht daran gedacht, daß man ein Modem ab und zu auch einmal ausschalten will. Einen Schalter für diesen Zweck kann man an diesem Gerät leider lange suchen. Hier hilft nur der Griff zum Netzstecker des Modems. Das deutschsprachige Handbuch ist übersichtlich gestaltet worden. Allerdings hätte man einige Aspekte, wie zum Beispiel die einzelnen AT-Befehle, etwas ausführlicher beschreiben können. Im Lieferumfang sind alle benötigten Kabel enthalten. Software für den PC liegt bei, Amiga-Software fehlt leider komplett. Alles in allem ein sehr günstiges Modem, das jedoch Probleme mit Störungen in der Telefonleitung hat.

INFO

Bezugsquelle:
1&1 Telekommunikation
Elgendorferstraße 55
56410 Montabaur
Tel.: 02602/160000
Fax: 02602/160010
Preis: DM 329,-
URTEIL: GUT

TKR TRISTAR 28k8 & ELSA MICROLINK 28.8TQV

Diese beiden Modems zeichnet eine verblüffende Ähnlichkeit in allen optischen Details aus. Selbst das Handbuch ist nahezu identisch und sämtliche technischen Daten und Leistungen sind gleich. Es wäre idiotisch, wenn wir hier zwei identische Artikel abdrucken würden, die sich nur anhand der Unterschrift und der Bezugsadresse unterscheiden würden. Beide Modem brauchen relativ wenig Platz auf dem Schreibtisch, und auch an einen Schalter zum An- und Ausschalten des Gerätes haben die Hersteller gedacht. Die Verbindungen werden relativ schnell aufgebaut, und auch das ungewollte Abbrechen einer Verbindung kommt nur sehr selten vor. Das deutschsprachige Handbuch ist übersichtlich und ausführlich gestaltet worden, wobei allerdings das Handbuch der Firma Elsa etwas ausführlicher gestaltet ist. Alle benötigten Kabel und Software für den PC sind im Lieferumfang enthalten. Bei dem Modem TKR-Tristar kann der Kunde ohne zusätzlichen Aufpreis wählen, ob er Amiga-Software oder PC-Software zum Modem erhalten will. Bei dem Modem der Firma Elsa erhält man generell nur PC-Software mitgeliefert. Auch der Faxbetrieb beider Modems ist im ganzen zufriedenstellend. Es gab mit keinem der bekannten Faxprogramme, die für den Amiga erhältlich sind, irgendwelche größeren Probleme, die sich nicht durch eine entsprechende Konfiguration beseitigen lassen konnten. Bei diesen beiden Modems muß man wieder einmal feststellen, daß Qualität nicht unbedingt auf Kosten des Preises gehen muß.

INFO

Bezugsquelle Elsa MicroLink:
Elsa GmbH
Sonnenweg 11
52070 Aachen
Tel.: 0241/91770
Fax: 0241/9177600
Preis: DM 398,-
URTEIL: GUT

ACTIVE 288UF

Das Modem aus dem Hause Active ist wohl mit den Maßen 250x135x30 eines der baugrößten Modems, die zur Zeit auf dem Hardware-Markt erhältlich sind. Dies muß allerdings nicht unbedingt ein Nachteil sein. Ich bezweifle, daß es einen User gibt, der durch die Baugröße des Modems arge Platzprobleme auf seinem Schreibtisch bekommen wird. Das Gehäuse des Modems ist bis auf die Frontblende aus stabilem Aluminium, das vor Beschädigungen schützen soll. Die Frontblende mit verschiedenen LED-Anzeigen kann ohne Einsatz eines Werkzeugs abgenommen werden und mit den dahinter befindlichen DIP-Schaltern können noch diverse Einstellungen am Modem vorgenommen werden. Natürlich können auch über die AT-Befehle, genauso wie bei allen anderen vorgestellten Geräten, Einstellungen am Modem vorgenommen werden. Der Schalter zum Ein- und Ausschalten des Modems befindet sich auch hier auf der Rückseite des Geräts. Die Verbindung wird sehr schnell aufgebaut, und auch Connect-Abbrüche bei Leitungsstörungen kommen so gut wie nie vor. Im Lieferumfang ist ein ausführliches englischsprachiges Handbuch enthalten. Zusätzlich liegen noch einige einzelne deutschsprachige Seiten bei, die die notwendigsten Informationen zum Betrieb des Modems enthalten. Ein deutsches Handbuch ist leider nicht erhältlich.

INFO

Bezugsquelle:
Torsten Schmidt
Nordkanalstraße 53
20097 Hamburg
Tel.: 040/232111
Fax: 040/230438
Preis: DM 379,-
Urteil: SEHR GUT

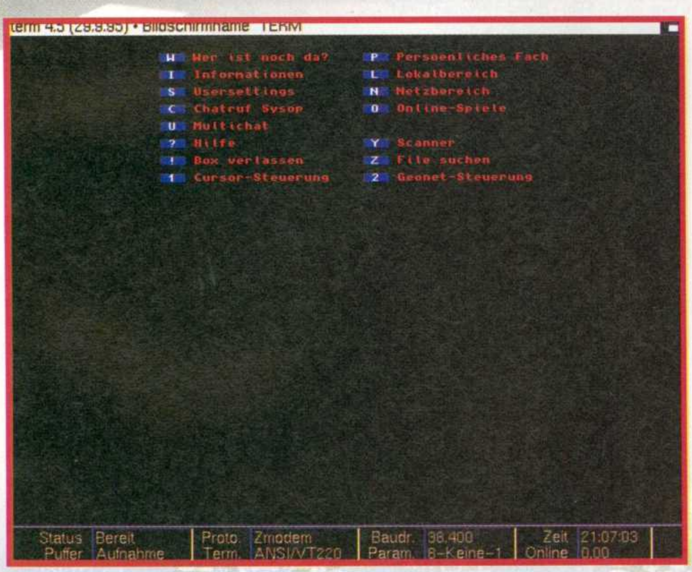
ATDP >Nummer< direkt im Terminalprogramm eine Mailbox anwählen. Hat man nun die Mailbox angewählt und einen Connect erhalten, erscheint der Vorlogin-Screen der Mailbox auf dem Bildschirm. Hier wird man nun vom Mailboxprogramm nach dem Usernamen und dem Paßwort gefragt. Da man ja noch nie in dieser Mailbox war und somit hier keinen Usernamen besitzt, muß man als Usernamen GAST eingeben. Das Mailboxprogramm reagiert hierauf sofort und fragt nach der Wahlsprache. Je nach Mailbox kann man sich nun seine Wahlsprache (deutsch, englisch und andere) auswählen. Als nächstes wird von der Mailbox gefragt, ob man Ansi-Farben, keine Farben oder eine RIP-Emulation benutzen möchte. Hier kann der User nun seine gewünschte Benutzeroberfläche auswählen, die er natürlich jederzeit wieder ändern kann. In der Regel kommt nach dieser Abfrage ein Informationstext über die Mailbox und danach eine Abfrage, wie viele Zeilen der Bildschirm auf dem Monitor anzeigen kann. Keine Angst, hier braucht man jetzt nicht seine Zeilen zählen. Auf dem Bildschirm wird die Zeilenzahl angezeigt, und der User muß nur die Zahl eingeben, die am obersten Bildschirmrand noch zu sehen ist. Ist dies geschehen, kann man noch seine deutschen Umlaute an die Mailbox anpassen, um danach die eigene Vorwahl einzugeben. Endlich hat man es geschafft und befindet sich in der Mailbox. Je nach Mail-



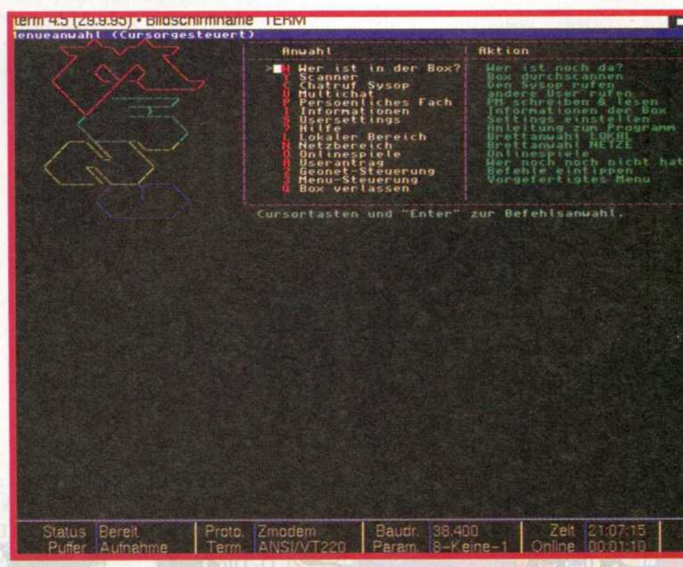
Mit dem Befehl „Brett *“ kann man sich alle Bretter im aktuellen Verzeichnis anzeigen lassen. Eine ausgiebige Lektüre des Bretts hat schon viel nützliche Infos gebracht.



Hier seht Ihr eine Leiste an verschiedenen Netzen, die für den echten Amiga-Profi interessant sind. Es kann eine Zeit dauern, bis man seine Lieblingsmailboxen gefunden hat.



Wie diese Oberfläche gestaltet ist, liegt allein am SysOp der Mailbox. Ist eine Menü-Oberfläche gut gestaltet worden, ist sie gerade für Einsteiger sehr gut geeignet.

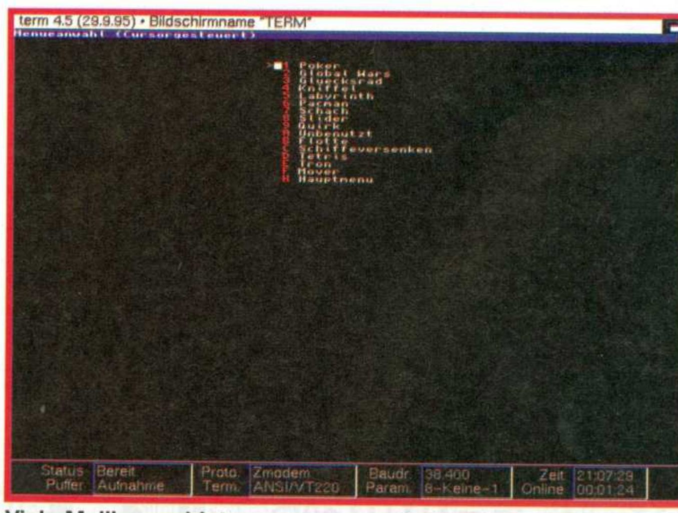


Auch die Ansi-Cursor-Steuerung ist sehr übersichtlich und vor allem auch für Einsteiger geeignet. Aber auch hier hängt der Komfort der Oberfläche davon ab, ob der SysOp diese gut erstellt hat.

Modems im Vergleich

	ELSA-MICROLINK	TKR-TRISTAR	ACTIVE	CREATIX SG2834
Maximale Datenrate zum Amiga	115.200	115.200	115.200	115.200
Protokolle	V34, V32bis, V32, V23, V22bis, V21	V34, V32bis, V32, V23, V22bis, V21	V34, V32bis V23, V22bis, V21	V34, V34bis, V32, V23, V22bis, V22, V21
Fehlerkorrektur & Datenkompression	MNP4, V42 MNP5, V42bis	MNP4, V42 MNP5, V42bis	MNP2-4, MNP10, V42, MNP5,	MNP1-5, MNP10 V42bis
Postzugelassen?	Ja	Ja	Ja	Ja
Fax-Befehlssatz	Class 1,2,2.0	Class 1,2,2.0	Class 1,2,2.0	Class 1,2,2.0
Faxprotokolle	V17, V33, V29, V27ter	V17, V33, V29, V27ter	V17, V29, V27ter	V17, V29, V27ter
Deutsches Handbuch?	Ja	Ja	Nein	Ja
Amiga-Software vorhanden?	Nein	Auf Wunsch	Auf Wunsch	Nein
AT-Befehlssatz	Ja	Ja	Ja	Ja
Maximale Übertragungsrate	28.800	28.800	28.800	28.800
Serielles Kabel im Lieferumfang?	Ja	Ja	Ja	Ja
Telefonkabe im Lieferumfang?	Ja	Ja	Ja	Ja
Interner Lautsprecher	Ja	Ja	Ja	Nein
Abmessungen	108x38x140	108x38x140	250x135x30	14x35x8
Verkaufspreis	398,-	398,-	379,-	329,-
Testurteil	GUT	GUT	SEHR GUT	GUT

boxbetreiber hat man nun eine mehr oder weniger stark begrenzte Anzahl von Befehlen zur Verfügung, um sich in der Mailbox umzuschauen. Auch die zur Verfügung stehende Onlinezeit ist von Mailbox zu Mailbox verschieden. Gefällt einem die Mailbox, kann man einen Userantrag stellen, um nach einer Überprüfung des Userantrages durch den SysOp vollen Zugriff auf die Mailbox zu erhalten. Dies geschieht meist mit den Befehlen USERANTRAG oder ANTRAG. Hier muß man nun seine persönlichen Daten wie Username, Paßwort, Name, Adresse, Telefonnummer und anderes eingeben. Dabei sollte man allerdings sehr genau und vor allem ehrlich sein. Die meisten Systembetreiber reagieren ziemlich unfreundlich auf falsche Angaben in dem Userantrag. Seriöse SysOps werden auch erst den Userantrag sehr genau überprüfen, bevor sie dem User alle Zugriffe in der Mailbox geben. Dies geschieht in der Regel durch einen Rückruf oder einen Brief vom Systembetreiber. Um Mailboxen, bei denen die Useranträge nicht genau überprüft werden, sollte man lieber einen weiten Bogen machen. Ist nun der User-Account endlich vom SysOp freigeschaltet worden, kann man sich daranmachen, die Welt der DFÜ genauer zu



Viele Mailboxen bieten sogenannte Online-Spiele für ihre User an. Es gibt hier eine riesige Auswahl. Von Pacman über Tetris ist so ziemlich alles vorhanden in den Mailboxen. Teilweise gibt es auch Spiele, wo zwei User gleichzeitig gegeneinander spielen können.

Deine Meinung zählt!

Leserumfrage

Um das Magazin in Zukunft noch besser machen zu können, sind wir auf Deine Meinung angewiesen. Schenke uns dafür einige Minuten Deiner kostbaren Zeit und teile uns mit, was Du von der aktuellen Ausgabe hältst!

1. Dein Alter?
- ❑ weniger als 16 Jahre
- ❑ 17-18 Jahre
- ❑ 19-25 Jahre
- ❑ 26-39 Jahre

2. Dein Geschlecht?
- ❑ männlich
- ❑ weiblich

3. Deine Tätigkeit?
- ❑ berufstätig ❑ Schüler
- ❑ Student

4. Seit wann liest Du Amiga Games?
- ❑ zum ersten Mal
- ❑ seit ca. 3 Monaten
- ❑ seit ca. 6 Monaten
- ❑ seit ca. 9 Monaten
- ❑ seit ca. 12 Monaten
- ❑ seit mehr als 12 Monaten

5. Wie beurteilst Du Amiga Games?

	sehr	weniger	gar nicht
kompetent	❑	❑	❑
kritisch	❑	❑	❑
günstig	❑	❑	❑
übersichtlich	❑	❑	❑
nützlich	❑	❑	❑
informativ	❑	❑	❑

6. Welche Inhalte vermißt Du?
- ❑ nichts
- ❑ folgende Inhalte:________

____

7. Wie beurteilst Du die einzelnen Rubriken?

1 = gefällt mir sehr gut
6 = gefällt mir überhaupt nicht

	Umfang zu gering	Umfang genau richtig	Umfang zu groß	
Interviews:	❑	❑	❑	Note:__
Specials:	❑	❑	❑	Note:__
Reviews:	❑	❑	❑	Note:__
Mailbox	❑	❑	❑	Note:__
Userbox	❑	❑	❑	Note:__
Helpline	❑	❑	❑	Note:__
Cover-CD/Disk	❑	❑	❑	Note:__
Charts	❑	❑	❑	Note:__
Amiga Box	❑	❑	❑	Note:__

8. Welche der folgenden Aussagen trifft am ehesten zu?
- ❑ Ich bin ein absoluter Fan von Amiga Games
- ❑ Ich bin kein Fan, jedoch ist Amiga Games das beste Amiga-Magazin für mich
- ❑ Für mich ist Amiga Games nur eine Ergänzung
- ❑ Die Amiga Games kann mich inhaltlich nicht überzeugen
- ❑ Ich kaufe die Amiga Games, weil andere Magazine zu teuer sind

9. Welche anderen Amiga-Magazine kennst Du/kaufst Du?

	besitze ich	will ich kaufen
Amiga Plus	❑	❑
Amiga Magazin	❑	❑
Amiga Special	❑	❑
Amiga Joker	❑	❑

10. Welche Hardware besitzt Du/willst du kaufen?

	besitze ich	will ich kaufen
Amiga ECS	❑	❑
Amiga AGA	❑	❑
CD 32	❑	❑
Overdrive	❑	❑
2. Laufwerk	❑	❑
CD-ROM-Drive	❑	❑
Festplatte	❑	❑
68020 Prozessor	❑	❑
68040 Prozessor	❑	❑
1 MB RAM	❑	❑
2 MB RAM	❑	❑
3 MB RAM	❑	❑
mehr als 4 MB	❑	❑
PC Pentium	❑	❑
PC 486/386	❑	❑

11. Wie viele Personen lesen außer Dir diese Ausgabe der Amiga Games?
- ❑ +1 ❑ +2 ❑ +3
- ❑ +4 ❑ +5 und mehr

12. Welche Themen interessieren Dich?
- ❑ Formel 1
- ❑ Fußball
- ❑ Basketball
- ❑ Krieg der Sterne/Star Wars
- ❑ Eishockey
- ❑ Autorennen allgemein
- ❑ Sport allgemein

13. Wie viele Spiele hast Du in den letzten drei Monaten gekauft?
- ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4
- ❑ 5 ❑ 6 und mehr

14. Welcher Name eines Spieleherstellers fällt Dir spontan ein?

____

15. Welchen Nutzen ziehst Du aus Produktanzeigen?
- ❑ Produktinformationen
- ❑ Vorabinformationen

16. Hast Du schon einmal ein Spiel bewußt aufgrund einer Anzeige gekauft?
- ❑ ja ❑ nein

17. Wo kaufst Du Deine Spiele?
- ❑ im Fachhandel
- ❑ in Kaufhäusern
- ❑ beim Versandhandel

18. Was ist ausschlaggebend für eine Bestellung bei einem bestimmten Versandhändler?
- ❑ Größe der Anzeige
- ❑ Angebotsvielfalt
- ❑ Bekanntheit
- ❑ Preis
- ❑ Plazierung
- ❑ Ort

19. Beachtest Du mehr Anzeigen...
- ❑ im redaktionellenBereich?
- ❑ auf dem Umschlag?

20. Wie ist Deine Einstellung zur Werbung?
- ❑ Werbung ist überflüssig
- ❑ gut gemachte Werbung ist unterhaltend/informativ

21. Werbung stört mich überwiegend
- ❑ im Fernsehen
- ❑ im Kino
- ❑ im Radio
- ❑ in Zeitschriften

22. Wo beziehst Du Deine Amiga Games?
- ❑ Abonnement
- ❑ Einzelhandel/Kioske

23. Trennst du einzelne Magazin-Teile aus dem Heft heraus?
- ❑ nein
- ❑ ja, die Tips & Tricks

INFO

Wohin damit?

Schicke diesen Fragebogen (oder eine Kopie davon) bis spätestens 10. 7. 96 an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion: Amiga Games
Kennwort:
Amiga-Umfrage ´96
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir 20 Spiele für das gewünschte System.

Auf den nächsten Seiten können wir Euch hoffentlich möglichst viele Fragen beantworten. Die Fragen scheinen Euch ja wirklich nicht auszugehen. Auch dieses Mal sind wieder eine Menge Fragen zum Thema CD-ROM-Laufwerke dabei. Es schaut wirklich so aus, als würden die Amiga-User momentan alle auf CD-ROM-Laufwerke aufrüsten. Ein wunderbarer Trend, der hoffentlich dazu führt, daß es auch bald noch mehr komplexere Spiele auf CD-ROM für den Amiga geben wird.
Schreibt an:
Computec Verlag, Amiga Games • Kennwort: HELPLINE • Isarstraße 32 - 34 • 90451 Nürnberg.

SPEICHER

Hallo Amiga Games. Daß Ihr die Besten seid, wissen alle, also will ich die Amiga Games nicht weiter vollschleimen.
1) Was ist ein 4 MByte PS/2-Modul und für was braucht man es?
2) Erweitert es mein RAM?
3) Wird es extern oder intern angeschlossen?
4) Kann ich es an einem Amiga 500 anschließen?
5) Wie viele Controller brauche ich, wenn ich eine Festplatte und ein CD-ROM-Laufwerk extern anschließen will?

Simon Hajduk, 38444 Wolfsburg

1) Das sind 4 MByte RAM auf einer kleinen Platine. Diese Platine kann man zum Beispiel beim Amiga 4000 in die vorgesehene Vorrichtung auf dem Motherboard einsetzen.
2) Ja, und zwar genau um 4 MByte :-)
3) In der Vorrichtung im Computer (falls vorhanden) oder auf diversen Erweiterungen wie Turbokarten, Controllern und ähnlichem. Natürlich immer nur extern, da es sich nicht um eine eigenständige Erweiterung handelt.
4) Direkt am Amiga 500 ist dies nicht möglich.
5) Du brauchst dazu einen Controller.

CD-ROM-LAUFWERK

Ich bin Besitzer eines Amiga 1200. Jetzt möchte ich ihn aufrüsten. Dazu habe ich ein paar Fragen:
1) Braucht man, um ein CD-ROM-Laufwerk anzuschließen, eine Festplatte?
2) Wenn ja, welche würdet Ihr mir empfehlen?
3) Reicht ein CD-ROM-Laufwerk mit DoubleSpeed oder sollte ich mir gleich ein CD-ROM-Laufwerk mit QuadroSpeed holen?
4) Wenn ich eine Festplatte habe, sollte ich mir dann noch ein zweites Disketten-Laufwerk zulegen?
Andreas Dobberkau, 39579 Rochau

1) Warum sollte man eine Festplatte dazu benötigen? Eine Festplatte zu besitzen ist zwar sicher ratsam, aber für den Betrieb eines CD-ROM-Laufwerks nicht zwingend notwendig.
2) Bitte verlange von uns keine Firmennamen. Du solltest aber darauf achten, daß die Festplatte groß genug ist, also mindestens 500 MByte.
3) Zu schnell kann ein Laufwerk nie sein. DoubleSpeed reicht zwar aus, QuadroSpeed ist wesentlich angenehmer, und wenn man sich ein noch schnelleres CD-ROM-Laufwerk zulegt, kommt so richtig Spaß auf.
4) Nein.

DRUCKER

Um es so kurz wie möglich zu machen, komme ich gleich zu meinen Fragen.
1) Ich habe einen Seikosha-Drucker, den ich ursprünglich für den C64 benutzt habe. Kann ich diesen Drucker irgendwie an den Amiga anschließen?
2) Ein ähnliches Problem habe ich mit meinem 5 1/4-Laufwerk vom C64. Kann ich dieses irgendwie an dem Amiga anschließen?

Sven Patrick Grysla, 51580 Reichshof-Brüchermühle

1) Wenn Du sehr viel Glück hast, gibt es beim Hersteller oder im Fachhandel ein Interface für diesen Zweck. Allerdings ist dies leider nicht die Regel. Vermutlich wirst Du leider Pech haben und auf Deinen Drucker am Amiga verzichten müssen.
2) Das geht mit einem speziellen Verbindungskabel, das eventuell noch bei einigen Hardware-Händlern zu haben ist. Aber nur über einen C64-Emulator hast Du dann Zugriff auf dieses Laufwerk. Für Amiga-Disketten kannst Du dieses Laufwerk natürlich nicht nutzen.

TURBOKARTE

Ich bin seit ungefähr fünf Monaten Besitzer eines Amiga 1200 HD. Diesen möchte ich nun noch etwas aufrüsten und habe hierzu einige Fragen:
1) Was ist der Unterschied zwischen ChipRAM und FastRAM, und was ist besser?
2) Wozu dient eine Turbokarte?
3) Laufen die Spiele mit einer Turbokarte schneller?
4) Kann man mit einem CD 32-Emulator auf einem CD-ROM-Laufwerk CD 32-Spiele spielen?

Frank Herold, 65439 Flörsheim

1) ChipRAM wird für die Grafik und den Sound benötigt. Leider ist diese Art von RAM nicht gerade die schnellste. Deshalb gibt es das FastRAM, welches um einiges schneller als das ChipRAM ist. Beide „RAM-Arten" benötigst Du in Deinem Rechner, um ihn voll ausnutzen zu können.
3) Ja, zumindest bei Grafikaufbau, Berechnungen und ähnlichem.
4) Ja, jedoch gibt es auch hier Ausnahmen, die die Regel bestätigen.

FESTPLATTE

Ich habe einen Amiga 500 und habe jetzt Eure Zeitschrift abonniert. Jetzt habe ich Fragen, weil ich ja für das Spiel Mag! eine Festplatte benötige:
1) Genügen 50 MByte?
2) Was ist besser, SCSI oder AT?
3) Kann man an einem Amiga 500 mit AT-Controller Festplatte und CD-ROM-Laufwerk gleichzeitig anschließen?
4) Muß ich an einem AT-Controller eine 2.5" oder 3.5" Festplatte anschließen, und was ist besser?

Marco Tauber, 42489 Wulfrath

1) Für das eine Spiel reichen 50 MByte sicher aus. Aber es wird nicht sehr lange dauern, und Dir wird der Platz auf der Festplatte ausgehen. Da werden Bilder, Musikstücke, Spiele und Anwendungen gespeichert, und eh man sich versieht, sind schon mehrere hundert MByte auf der Festplatte voll. Du solltest Dir eine Festplatte in der Größenordnung von mindestens 500 MByte zulegen.
2) SCSI-Festplatten sind eindeutig besser, da sie schneller und einfacher zu handhaben sind.
3) Ja.
4) Das spielt keine Rolle. Bei diesen Angaben geht es ja nur darum, wieviel Platz die Festplatte in einem Gehäuse benötigt. Dem Controller ist es egal, welche Maße die Festplatte besitzt. Keine der Festplatten unterschiedlicher Größen sind besser oder schlechter. Es kommt halt nur einfach darauf an, welchen Platz man zur Verfügung hat.

AMIGA 1200

Ich lese relativ regelmäßig Ihre Helpline und möchte mich nun auch mit einigen Fragen an Sie wenden. Ich nutze seit einigen Jahren einen Amiga 500 und beabsichtige nun, da die Querelen um Commodore anscheinend beseitigt sind und ich bei meinem Amiga bleiben will, mir einen Amiga 1200 HD zuzulegen. Mehrmals konnte ich aber auch Ihrer Zeitschrift entnehmen, daß einige Amiga 1200 Probleme mit dem Erkennen ihrer Laufwerke haben.
1) Betrifft das nur bestimmte Typen von Laufwerken?
2) Gibt es eine Möglichkeit, den Kauf eines solchen Laufwerks zu vermeiden?
3) Kann ein solcher Fehler behoben werden?
4) Gibt es diesen Fehler nur bei einigen Disketten?
5) Kommt der Amiga problemlos mit dem Internet zurecht?
6) Können auch CD-ROMs, die eigentlich für den PC sind, vom Amiga gelesen werden?
Harry Hofmann, 14712 Rathenow

1) Ja, nicht alle Amiga 1200 wurden mit diesen Disketten-Laufwerken ausgeliefert. Allerdings konnte uns Amiga Technologies nicht sagen, um welche Amiga 1200-Geräte es sich nun genau handelt. Hier hilft nur ein Nachfragen beim Händler.
2) Viele Händler bieten mittlerweile gezielt Amiga 1200 an, die diese Probleme nicht haben. Hier hilft einfach nur Fragen beim Händler vor einem Kauf.
3) Ja, durch den Austausch des Disketten-Laufwerks.
4) Der Fehler, wenn man es so nennen kann, tritt nur bei NDos-Disketten auf, die einen bestimmten Trackloader benutzen. Die Frage, die sich einem dann natürlich wieder stellt, ist die, warum es immer noch Firmen gibt, die Fremdformate bei der Herstellung ihrer Spiele benutzen.
5) Ja.
6) Natürlich, wobei das Wort GELESEN betont werden sollte. Die Daten können jederzeit gelesen werden. Deswegen kann man aber noch lange nicht PC-Spiele von CD-ROM auf dem Amiga spielen.

SPEICHER

Ich besitze seit einiger Zeit einen gebrauchten Amiga 500. Da ich mich noch nicht so richtig damit auskenne, hätte ich ein paar Fragen an Euch:
1) Ich würde meinen Amiga gerne aufrüsten und habe in verschiedenen Anzeigen folgendes gelesen: „1 MB-Erweiterung" und „1 MB RAM Erweiterung". Gibt es hier einen Unterschied zwischen den beiden Erweiterungen?
2) Was genau ist eigentlich ChipRAM?
3) Was bedeutet die Abkürzung OS?
4) Wieviel würde ein OS 2.x kosten?
5) Kann ich ein CD-ROM-Laufwerk an meinem Amiga anschließen, und wenn ja, wo kann ich es anschließen.
6) Ich besitze einen CM8802 Monitor. Stimmt es, daß dieser schon ziemlich alt ist?
7) Welche Version der Workbench ist eigentlich die neueste, und wo gibt es sie zu kaufen?
Unbekannt, 85276 Pfaffenhofen

1) Nein, da hat nur jemand den Namen abgekürzt.
2) Das ChipRAM wird hauptsächlich für den Grafikaufbau und die Musikwiedergabe benutzt. Deswegen kann es zum Beispiel vorkommen, daß Spiele nicht laufen, weil zuwenig ChipRAM vorhanden ist. Da hilft es auch nichts, wenn man massenweise FastRAM hat.
3) OS steht für Operating System, also das Betriebssystem des Amigas, das auch Kickstart genannt wird.
4) Das OS kostet ca. DM 30,-. Die dazugehörige Workbench und Handbücher kosten ungefähr DM 50,-.
5) Ein CD-ROM-Laufwerk kannst Du an einen Controller anschließen. Der Controller wird am Expansions-Port des Amiga 500 angeschlossen.
6) Alt ist vermutlich ein harmloser Ausdruck. Das heißt aber noch lange nicht, daß es dadurch jetzt ein schlechter Monitor ist.
7) Die aktuelle Version ist zur Zeit 3.1 und ist bei Amiga Technologies oder im Fachhandel erhältlich.

CD 32-SPIELE

Ich habe einen Amiga 2000 und will mir bald ein CD-ROM-Laufwerk zulegen. Dazu hätte ich folgende Fragen:
1) Kann man alle CD 32-Spiele mit dem CD-ROM-Laufwerk spielen?
2) Kann man dann auch Sega-, Saturn-, Musik- und andere CD-ROMs spielen?
3) Kann man auch PC-CD-ROMs damit spielen?
Pascal Burkhard, 66851 Linden

1) Teilweise. Es kommt ganz darauf an, inwieweit das Spiel speziell für das CD 32 programmiert wurde.
2) Musik-CDs kann man mit CD-ROM-Laufwerk und der entsprechenden Software auf dem Amiga abspielen. CD-ROMs von Sega, Saturn und andere Spielekonsolen können nicht gespielt werden.
3) Nein.

CD-ROM-Laufwerk

Ich besitze einen Amiga 600 mit Festplatte. Ich will mir nun ein CD-ROM-Laufwerk zulegen.
1) Kann ich ein externes CD-ROM-Laufwerk ohne Controller anschließen, wenn ich die Festplatte abstecke?
2) Muß man eine Festplatte partitionieren? Bitte rufen Sie mich an!
Unbekannt

1) Warum willst Du die Festplatte abstecken? Bekannterweise kann man auch mehrere Geräte an einen Controller anschließen.
2) Nein, eine Festplatte muß man nicht unbedingt partitionieren. Bei größeren Festplatten sollte man das allerdings wegen der Übersicht und der Datensicherheit unbedingt tun. Anrufen können wir leider nicht bei Dir. Das hätte den Effekt, daß wir den ganzen Tag nur noch am

Telefon hängen und zu sonst nichts mehr kommen würden.

AMIGA-OS 2.x

Ich bin kein großer Schreiber, aber Eure Helpline gefällt mir immer noch am besten von der ganzen Amiga Games. Aber auch sonst seid Ihr immer wieder zu loben, sonst hätte ich wahrscheinlich auch nicht vom ersten bis zum letzten Heft fast jede Ausgabe gekauft, was hier im Bereich manchmal nicht so einfach ist. Nun zu meinem Problem: Ich bin im Besitz eines Amiga 500 mit Amiga-OS 1.3 und interner Speichererweiterung. Nun habe ich mir vor kurzem eine deutsche Workbench Version 2.1 schicken lassen. Kann ich in meinem Amiga ein Kickstart 2.1 einbauen oder brauche ich, um die Workbench 2.1 zu nutzen, sogar eine Festplatte?

Günther Wickard, Schenkenzell

Um die Workbench 2.1 nutzen zu können, benötigst Du natürlich dazu das passende Amiga-OS (Kickstart). In diesem Fall wäre dies das Amiga-OS 2.04, das für ungefähr DM 30,- im Fachhandel erhältlich ist. Um das Amiga-OS 2.x und die Workbench 2.1 nutzen zu können, benötigst Du natürlich keine Festplatte. Allerdings kannst Du erst mit einer Festplatte alle Features der Workbench richtig ausnutzen.

C64-EMULATOR

Ich habe ein sehr großes Problem, welches mich nicht mehr schlafen läßt. Ich wollte schon lange meine C64-Spiele auf dem Amiga spielen, doch in keinem Software-Paket von Emulatoren ist ein Verbindungskabel enthalten. Wie komm ich an ein solches Kabel dran? Wo kann ich es kaufen? Und wenn ich es habe, wie geht es dann weiter? Ich verzweifle!!

Christian Heidebur, 59329 Wadersloh

Es gab früher einmal einige Händler, die dieses Verbindungskabel angeboten haben. Momentan ist mir leider kein Händler bekannt. Allerdings bieten einige Programmierer von C64-Emulatoren dieses Kabel auch an. Genauere Informationen solltest Du in der Anleitung des C64-Emulators finden.

UMSTIEG VOM AMIGA 500 AUF AMIGA 1200

Ich besitze einen Amiga 500 mit 3 MByte RAM und einer 199 MByte Festplatte und möchte auf einen Amiga 1200 umsteigen. Dazu habe ich einige Fragen:
1) Funktionieren alle meine alten Spiele am Amiga 1200, wenn ich ihn mit einem Classic-Umbau umrüsten lasse?
2) Kann ich meine Festplatte am Controller vom Amiga 1200 anschließen oder kann ich wenigstens den darauf vorhandenen Speicher weiterhin nutzen?
3) Kann ich meine alten Programme wie zum Beispiel DPaint 4 auch unter Amiga-OS 3.1 installieren?
4) Wieviel kostet ein Update des mitgelieferten Programms WordWorth 4 auf die neueste Version WordWorth 5?

Dennis Schian, 12689 Berlin

1) Nein, es werden sicher nicht alle Spiele 100%ig funktionieren. Das Hauptproblem ist hierbei nicht das Amiga-OS oder das Disketten-Laufwerk, sondern der AGA-Chipset. Hier haben einige Spiele und auch Anwendungen gewaltige Probleme. Es kann also ganz leicht vorkommen, das Du einige Spiele nicht zum Laufen bekommst.
2) Ich nehme einmal an, daß Du einen SCSI-Controller und Festplatte besitzt. Dann ist dies nicht möglich. Du könntest Dir allerdings einen SCSI-Controller für den Amiga 1200 kaufen und dann dort Deine Festplatte anschließen. Ob sich das allerdings bei einer 119 MByte-Festplatte lohnt, ist wieder eine andere Sache. Beim Speicher kommt es darauf an, um welche Speicherbausteine es sich hier handelt. Ohne eine ganz genaue Angabe kann ich Dir hier leider keine Antwort geben.
3) Ja, speziell bei DPaint 4 gibt es keinerlei Probleme.
4) Wenn Du als User von

ERWEITERUNGEN

Ich besitze einen Amiga 500 (für immer) mit 3,5 MByte RAM, Festplatte und zweitem Laufwerk.
1) Wie bekomme ich ein CD-ROM-Laufwerk angebaut. Kann ich es genauso anschließen wie eine Festplatte?
2) Brauche ich dafür einen zusätzlichen Controller?
3) Brauche ich dann ein zusätzliches Netzteil für das CD-ROM-Laufwerk?
4) Muß ein Lüfter sein, das Summen der Festplatte ist schon nervig genug?

S. Rätsch, 17337 Lübbenow

1) Ja, im Grunde wird ein CD-ROM-Laufwerk genauso wie eine Festplatte behandelt.
2+3) Wenn der Controller in der Lage ist, ein CD-ROM-Laufwerk anzusteuern, benötigst Du keinen zusätzlichen Controller.
4) Du kannst ihn ja mal ausschalten, um dann Deine Festplatte zum Braten von Spiegeleiern zu benutzen. Ich würde aber nicht unbedingt zu dieser Zweckentfremdung raten. Wenn der Lüfter wirklich so laut ist, dann tausch ihn doch gegen einen leistungsgleichen Flüster-Lüfter aus, die im Fachhandel erhältlich sind.

VOM AMIGA 500 AUF DEN AMIGA 1200

Zur Zeit besitze ich noch einen Amiga 500, doch jetzt möchte ich mir bald einen Amiga 1200 zulegen, und dazu habe ich noch einige Fragen:
1) Kann ich auf dem Amiga 1200 auch Spiele vom Amiga 500 spielen?
2) Wenn ja, haben sie dann eine bessere Grafik und laufen sie schneller?
3) Kann ich den TV-Modulator vom Amiga 500 auch beim Amiga 1200 benutzen oder brauche ich gar keinen TV-Modulator mehr?
4) Kann ich den Bildschirm vom Amiga 1000 oder Amiga 500 auch beim Amiga 1200 benutzen?

Christian Koch, 48488 Emsbüren

1) Ja, solange diese keine Probleme mit dem neuen Amiga-OS oder dem AGA-Chipset haben.
2) Eine bessere Grafik wird es bestimmt nicht geben. Allerdings wird das Spiel bestimmt schneller laufen, da der Amiga 500 mit 7 MHz und der Amiga 1200 mit 14 MHz getaktet ist.
3) Du benötigst keinen mehr.
4) Ich nehme an, Du meinst damit den Monitor. Dabei kommt es ganz alleine darauf an, wie gut der Monitor ist. Eventuell ist das Bild unscharf oder bestimmte Bildschirmauflösungen können nicht dargestellt werden. Eine pauschale Antwort gibt es hier nicht.

WordWorth beim Hersteller registriert bist, kannst Du für DM 99,- auf die Version 5.x updaten lassen.

SCSI-AT

Ich bin Besitzer eines Amiga 1200. Da die Grundausstattung des Computers relativ schwach ist, möchte ich ihn bis zum nötigsten aufrüsten. Deshalb ergeben sich dazu einige Fragen:
1) Wie allgemein bekannt, kann man eine SCSI-Festplatte nicht an einem AT-Controller anschließen. Ist es im umgekehrten Fall genauso?
2) Wo liegt der praktische Unterschied zwischen einer SCSI- und AT-Festplatte?

Marco Lades, 91560 Heilbronn

1) Ja, man kann keine SCSI-Festplatte an einen AT-Controller anschließen und auch keine AT-Festplatte an einen SCSI-Controller.
2) Um es einmal ganz einfach zu sagen: die SCSI-Festplatte ist um einiges schneller als AT-Festplatten. Das ist wohl das wichtigste Merkmal für den Anwender am Amiga. Natürlich gibt es noch Dutzende technische Unterschiede, die wir aber nicht alle aufzählen können.

FESTPLATTE

Ich besitze einen Amiga 500 mit 2 MByte Speicher und zweitem Disketten-Laufwerk. Da ich mir eine Festplatte kaufen möchte, habe ich einige Fragen an Euch:
1) Welche Festplatte könnte ich nehmen?
2) Ist bei jeder Festplatte ein Controller dabei?
3) Ich besitze zur Zeit Workbench 1.3. Benötige ich eine neuere Version, um eine Festplatte nutzen zu können?
4) Neulich habe ich in einer Zeitschrift ein Angebot für eine Festplatte gesehen. Sie hieß 1 GB 3.5"AT oder 1 GB 3.5" SCSI-II. Kann ich diese Festplatten an meinen Amiga anschließen? Wenn ja, ist es kompliziert, die Platte anzuschließen und davon zu laden?

Sebastian Baas, 30657 Hannover

1) Im Grunde kannst Du eigentlich so ziemlich jede Festplatte am Amiga anschließen, solange Du dazu einen passenden Controller besitzt. Es kann aber nie schaden, bei einer Bestellung bei einem Händler nochmals nachzufragen, um auf Nummer Sicher zu gehen.
2) Um Gottes Willen, nein! Das wäre auch nicht nötig, da man an einen Controller auch mehrere Festplatten anschließen kann. Man benötigt nicht für jede Festplatte einen eigenen Controller. Es gibt aber natürlich auch Angebote, wo eine Festplatte und ein Controller zusammen angeboten werden.
3) Nein, ich rate Dir aber, gleich auf eine aktuelle Workbench und ein aktuelles Amiga-OS umzusteigen. Gerade wenn man eine Festplatte besitzt, lohnt sich das, weil man mit einer Festplatte alle Features der neuen Workbench richtig ausnutzen kann.
4) Ja, dazu benötigst Du natürlich noch den passenden Controller, der am Expansion-Port vom Amiga 500 angeschlossen wird. Unter Workbench 1.3 ist das Installieren etwas umständlich. Ab Amiga-OS 2.x ist es kinderleicht, und man kann eigentlich nichts falsch machen. Der Einbau der Festplatte bzw. das Anschließen der Kabel ist selbst ohne detaillierte Anleitung für Anfänger kein Problem.

V O R S C H A U



Kargon

Perfekter Multiplayer-Spaß oder massig Langeweile?

APC & TCP mausert sich immer mehr zum ernstzunehmenden Spielelieferanten. Nach Marblelous und Jaktar wollen sie mit Kargon ihren ersten echten Riesenhit abliefern. Die Chancen stehen nicht schlecht!



Alien Breed 3D 2

Zweite vergebliche Testankündigung oder neuer Testhöhenflug?

Die Alien Breed 3D-Serie ist bekannt für ihre Verspätungen. Warteten wir geschlagene 6 Monate auf den ersten 3D-Teil, so läßt uns der Nachfolger auch schon einige Wochen mit einem spielbaren Demo sitzen. Doch nun soll es endlich kommen!



Flighting Spirit

Kampfgeist der Österreicher oder Knock-out nach Kritik?

Auch das Vorzeige-Beat ´em Up von Neo sollte eigentlich schon in dieser Ausgabe auf dem Prüfstand stehen, doch das italienische Programmierteam nahm sich die Kritik in unserem Preview zu Herzen und überarbeitet ihr Werk noch einmal.

Ab 31.07.96 am Kiosk!

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Änderungen ergeben.

VORSCHAU

SAMbA PARTIE
Competition

KARGON
Exklusiv-Demo

HATTRICK
Endlich ein Test

Verlag:
Computec Verlag GmbH & Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion "AMIGA Games"
Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth *(cg)*

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christoph Holowaty *(ch)*
Christian Müller *(cm)*

Leitender Redakteur:
Hans Ippisch *(hi)*
(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Compuserve ID: 100 443, 1115

Textkorrektur:
Herbert Aichinger *(ha)*

Bildredaktion:
Roland Gerhardt *(rg)*

Redaktion:
Tips & Tricks: Quay Graphics, Neil Harris,
Leserbriefe: Rainer Rosshirt *(rr)*,
Userbox: Andreas Magerl (am),
Assistenz: Michael Erlwein *(me)*, Alexander Geltenpoth *(ag*

Layout:
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner,
Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung: Simon Schmid

Grafisches Konzept:
Stefanie Geltenpoth, Sylvia Stenglein

Freier Mitarbeiter:
Oliver Preißner *(op)*

Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:
Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 34 • 90451 Nürnberg
Telefon 09 11/96 38 32-0
Telefax: 09 11/6 42 78 60
CompuServe:101647,2432
Media-Beratung: Thorsten Szameitat -**19**
Media-Beratung: Wolfgang Menne -**43**
Disposition: Tanja Kaiser -**32**
Verantwortlich: Thorsten Szameitat

Anzeigenverkauf:
Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-77 • 47508 Duisburg
Fax: 02 03- 3 05 11 555 • Tel: 02 03-305 11
Verkauf: Thomas Kammer - 551
Verkauf: Thomas Diel - 552
Verkauf: Oliver Diemers - 554
Disposition: Gregor Eicker -553
Anzeigenleiter: Thomas Kammer

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Anzeigenpreise:
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8, gültig ab Januar 199

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel:
Amiga Games & Extra: The Chaos Engine 2 © Warner Int
Amiga Fun: Tie Break © Starbyte

Abonnement & ISSN:
AMIGA Games (ISSN 0946-6339)
kostet im Abonnement DM 79,–.
AMIGA Games Extra
kostet im Abonnement DM 139,–.
AMIGA KOMBI (ISSN 0946-6347) kostet im
Abonnement DM 204,- .

Abobetreuung: Tel.: 09 11- 5 32 51 79
Diese Telefonnummer gilt nur für abonnententechnische Fragen. Fragen zu Spielen können unter dieser Nummer leider nicht beantwortet werden.